GAMER Culture · Entertainment · Game

游戏人



传世之书

站在黄昏写给星辰

Xbox创世回忆录

斑斓之书

恒河上的睡莲

古印度神话与传说

同人剧院

时之殇

《波斯王子》时之砂三部曲剧情小说

罪人镇魂歌

剑魂传说的终结

热点追踪

御宅族的理想化爱情

《电车男》现象解析

卷首特稿

从枪与玫瑰到菊花与刀

动漫游戏影视作品中的暴力美学

在回声中寻找答案

和Chip Sbrogna谈《银河战士Prime 2》



本辑赠品

2006精美年历画册

XBOX 360

映画馆

哲学之书的宗教寓意

《黑客帝国》的人文情怀

游人小说

钻与石/美丽城



XBOX 360
Memory Unit B
Memory Unit A

《游戏·人》第十五辑CD曲目

CD1 流行游戏歌曲集

01 CALLING ～《最终幻想Ⅶ 再临之子》主题曲
02 TRIPOD BABY ～《刺猬阴影》主题曲
03 Passion ～《王国之心2》主题曲
04 CHANCE! ～《BLEACH》主题曲
05 カルマ ～《深渊传说》主题曲
06 We Gotta Power ～《龙珠Z 电光石火!》主题曲
07 READY STEADY GO ～《压押！奋斗！应援团》游戏曲目
08 Over The Distance ～《压押！奋斗！应援团》游戏曲目
09 大切なもの ～《压押！奋斗！应援团》游戏曲目
10 さくら ～《太鼓达人 喧闹欢乐 六代目！》游戏曲目
11 绯色の空～《灼眼的夏娜》主题曲
12 青空のナミダ ～《BLOOD＋》主题曲
13 HOME ～ アンジェラ・アキ单曲
14 Revived Power Battle With the Colossus ～《汪达与巨像》BGM
15 Abandoned Castle ～《恶魔城 暗黑的诅咒》BGM



CD2 魂与神话

灵魂之篇章

《灵魂能力III》BGM

01 LOREKEEPER
02 HISTORY BECKONS
03 FEARLESS EYES
04 CONFRONTATION
05 SAIL OVER THE STORM
06 THE NEW LEGEND
07 PURE BREEZE
08 THE CURSED IMAGE
09 TENDERNESS
10 EPHEMERAL DREAM
11 WATER DANCE
12 PEACEFUL DAYS (Piano Version)

神话之乐谱

《神话传说》BGM

13 melfes Shining Blue
14 The Meeting Place Is the Fountain Plaza
15 Chasing Shirley
16 A Cheerful Bandit
17 Whisper of the Crystal
18 Stella
19 Land of Peace
20 Delkes Black Wings
21 The Prayers Become Power
22 The Legendary Sorceror
23 The Bird Chirps, I Sing
24 Let's go!



游戏 · 人第 15 辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙

封面设计：张金涛

Contents

Autorun.inf

文 / 泰坦



2005年12月18日，一群已经不太年轻的歌迷挥动着与他们的身分不太相称的荧光棒坐在北展剧场的台下，掌声响过，序幕拉开，灯光亮起又灭掉，而他们喜爱的歌手——郑智化——架着双拐在台上唱起了那首《我这样的男人》……很遗憾我未能亲临现场，但报道我是看全了的。我原本以为我已经差不多淡忘了这位伴我成长的歌手，可是当熟悉的音乐回到耳边，当郑智化在台上泣不成声，我突然明白，年少时带给我勇气和感伤的那些旋律其实从未在我身旁消失过。《老幺的故事》、《让我拥抱你入梦》、《单身逃亡》、《夜未眠》……当我需要这些歌声时，它们会为我而出现。

今年我又听到了《夜曲》。郑智化在接受采访时说他非常欣赏周杰伦，我想这里面还要算上方文山的功劳，“……静静听 / 我黑色的大衣 / 想温暖你日渐冰冷的回忆 / 走过的、走过的生命 / …… / 为你弹奏萧邦的夜曲 / 纪念我死去的爱情 / 跟夜风一样的声音 / 心碎的很好听……”，这是2005年里感动过我的惟一一首歌曲。

2005年，对我来说不是很顺利，我失去了很多，无论如何解释，我都不相信我得到的东西可以弥补失去的快乐。不过话说回来，假如把世界上所有的人看成一个整体，那么我们失去的东西和得到的东西应该是恰好互补的，绝对值相等，不然也不符合物质守恒定律。我是这个整体中的一个质点，但我不是这个整体的重心，我的得失都在身外，所有漂亮、华丽、激动人心的公式都不会以我为参考点来演算，我无法确定自己还会失去什么，也不知道自己将要得到什么，我的存在可能只是为了满足一个体系的完整性，我无论如何都逃不出一个宏观的宿命。我的生活，只能在既定的规则下随波逐流，我的情感，只能在一个有限的范围内随机选择。

理论如此，实际上“质点”并不能如此自甘堕落，正如小小的原子总是那么不安分。记得物理老师说过：少一点抱怨，多一点努力，会让你少一些有害辐射，多一些热量积累。我们的社长大人今年也送了我一句话：如果你不比别人聪明，不比别人运气好，那么你可以做两件事：付出常人不愿付出的努力，承受常人不能承受的压力。这两件事，我想我大概是不能准确做到的，它像一个硬派的数列的极限，看得见摸不着，何况我一时还无法证明它是我的极限——不过后来让我想到了那个数学上很著名的准则（我始终觉得它的中文名字不雅，所以就不写出来啦）：张三的极限是它，李四的极限也是它，俺比张三强比李四弱，那俺的极限也应该是它。张三李四当然确定存在，看来领导的话还是挺适合俺的。

突然想起昨天看到的言论，一个宁夏的农民父亲被儿子无休止的抱怨激怒，出口成章：不要整天抱怨生活欠了你什么，生活根本就不知道你是谁。说真的，生活不认识我，我也不太了解生活，不过我记得父亲在办离婚手续时对我说：老子没有消极对待生活，老子只是看穿了生活。他的下一句话是：你小子是不是又偷吃了巧克力没漱口？

2005年，在郑智化的歌声中结束：我用离转身离开的你，用我一辈子去忘记……

2006年，还有很多我期待的东西，Final Fantasy XII，PS3，Microsoft Windows Vista，Office 12，Apple X86……据说有郑智化的新专辑，当然还有我的工作，还有我要过的崭新的没有褶皱的日子。

10天之后，就是2006年啦。

December 2005

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部(收)
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。



从枪与玫瑰到菊花与刀

文 SILENCE

动漫游戏影视作品中的暴力美学

或者是破孔粼粼的枪林弹雨，或者是伤痕累累的鲜血遍布：从对物质世界的破坏，一直到人类精神的摧残……自从人类出现私有制以来，暴力几乎就伴随着人类文明的历史印记，一路发展而来。当共同利益保障制度下的道德和法律约束人们的行为，人们在现实生活中不得不放弃私利的本质和掠夺的天性，于是，欣赏非现实的暴力几乎成为人们潜在欲望的一种宣泄，也因此，暴力成为了一个永恒的主题之一。

暴力代表着一种力量，一种权利。从表现形式上而言，是强者对弱者的欺凌，然而人类的暴力情结又并非总是简单地归结为恃强凌弱以及破坏。在正义教条下，在道德感染中，人们似乎更乐于看到的是力量并不均等的正义一方对非正义一方的惩戒。而暴力本身，因为被贴上太多的文明标签，居然催生出一定的审美要求，就好像恶的泥沼中开出一朵瑰丽的花来，于是诞生了一种特殊的美学，叫做——暴力美学。

阳の卷

枪与玫瑰

零の刻

毁灭

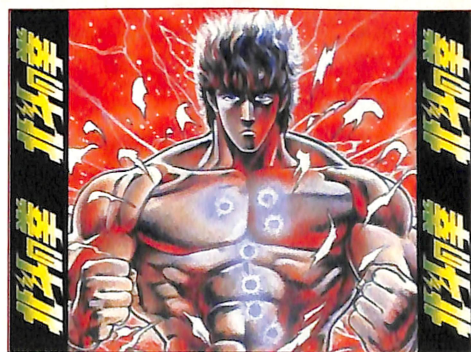
就好比90%以上的游戏都要反映战争和打斗一样，作为视觉娱乐的动漫和影视也很难脱离开这些带有毁灭的因素。世界最初的悲剧诞生于俄狄浦斯对父亲以及自己的毁灭，将原先有价值的东西毁灭给人看，很难想象这会诞生美，但往往就是这样的毁灭过程，却在放大着人们对权力和力量的向往以及对同情弱者的悲悯。

《北斗神拳》

废墟上屹立着的鲜血救世主

《北斗神拳》的故事本来就起源于一场世界大劫难。199X年，受到核武战争的摧残后，世界满目苍痍，山崩地裂，海水枯竭，少数的幸存者生活于暴力决定生存的现实中。烈日穿过荒漠的背脊，一名男子艰难地行走着，终因缺水而倒在地上，被有着太多戒心的村民关进牢房。在牢房内他结识了以前曾是小偷的男孩巴托，以及看守的女孩琳儿。但这些并没有带给他好运，他被带到长老的屋子，强令脱下上衣检查是否带有标记着暴力组织“Z”的印记，但胸前照北斗七星位置排列的伤痕却令长老更为恐慌，认为那是一种不祥的预兆，于是将他继续关在牢房中。然而，不久之后Z党的来袭却揭开了这名双拳染满献血的救世主的面纱……

健次郎所代表的是秩序在社会伦理制度失去作用后的力量维持标准，友情也好，亲情也好，任何一种人类感情的生存似乎只有靠伤痕遍布的双手去打出一片天。于是，我们一次又一次地看着健次郎将敌人爆裂，即便有两段爱情作为稀释，每一卷的《北斗神拳》也依然在我们的鼻端飘满淡淡的腥气。自上世纪七十年代永井豪的《恶魔人》起，暴力题材的漫画几乎永远都在动漫之林中占据主流的一席之地，人们对暴力的迷恋导致另一批人们对暴力的批判，因为公益和道德教会我们的是建设和维护，而远非破坏和毁灭。也许正如永井豪说过的那样“在孩子的成长过程中，我们不能只告诉他世界光明的一面，等他长大以后才突然面对世界真正的黑暗，这样，他将无法承受。”



于是，毁灭有价值的生命变作使读者更加珍惜生命的价值，这似乎是个悖论，然而当我们面对交通安全宣传栏里那些惨不忍睹的事故现场，我们会明白，对毁灭的表现原本唤醒的却正是我们自己的节制和约束。

初の刻

救赎

暴力产生的源泉在于力量的不均等，然而，就像炎黄逐鹿中原一样，最终胜利的一方通常会被认定为一开始弱势的一方，人们乐于在力量转化的过程中体会救治世界的成就感，分享着代表正义一方对强化力量的支配。动漫也好，影视也好，游戏也好，正义起初所处的弱势几乎成为永远不可打破的定式。

《杀出个黎明》

NO MERCY！NO FORBEAR！

影坛两位暴力大师罗伯特·罗德里格兹与昆丁·塔伦蒂诺联手奉献的一部暴力奇作。乔治·克鲁尼和昆丁·塔伦蒂诺扮演一对犯罪兄弟，他们为逃脱警察的追捕，绑架了朱丽叶·刘易斯饰演的女孩一家人，驱车一直冲到墨西哥边境，在一位墨西哥老大指定的“乳浪”酒吧里等待他们送来的伪证以逃脱法律的制裁。然而，他们万万没有想到，这个被脂粉和诱人胴体塞满了的声色天地，一到夜间却变作吸血鬼遍地的修罗场……

这部异色之作以前半部分公路题材和后半部分吸血鬼枪战的题材完美结合，令崇尚暴力的影迷大呼过瘾。影片根本没有什么正面的主题，甚至连乔治·克鲁尼一直眷顾的弟弟都未能逃出这家酒吧，变为吸血





鬼死在哥哥的枪下。整个后半部，时间被横飞的子弹和四溅的鲜血粘液沾满，也许在游戏世界里，你都不曾见过这种吸血鬼铺天盖地扑来的气势，也未必能有多少机会让你体验无休无止杀戮的快感。片中疯狂屠戮吸血鬼的场面，镜头动感突出，节奏飞快，夸张变形的机位和剪切有着十足的动画效果，这都是拜两位电影大师喜爱动画电影所赐。

然而，综观全片，却并不单单局限于杀戮和狂喷的血浆。正如片中主人公毫无怜悯的表情背后一直潜藏着对弟弟的保护一样，一家之主的老人，牧师浴血奋战的原因也是为了给身边的人多一点生离的机会。只是这部电影并没有用庸俗的团圆结局来降低影片的力度，老人、牧师都无一幸免的被吸血鬼咬中，万分悲壮的告诉同伴，一旦他们产生变化立刻杀死他们，接着端起武器扫射好像永远杀不干净的吸血鬼。影片的结尾，只有乔治·克鲁尼和朱丽叶·刘易斯幸存了下来，但是一个没有救出弟弟失去了逃跑的意义，一个失去了家人不知道该何去何从，而作为屏幕下的观众，却仿佛经历了一场梦魇，地狱般的场景压得我们透不过气来，直到片尾字幕方能如释重负。

《杀出个黎明》是对救赎主题夸张到极端的一种颠覆，然而我们在面对一切正义战胜邪恶的故事时，更激昂我们内心的并非正义本身，而正是这种没有怜悯，没有节制的力量的征服。

二の刻

超越

力量的转化不仅可以更改对立势力的位置，更可以突破一定的常规和制度。我们在崇拜英雄的时候，也许我们的道德教化告诉我们，崇拜的是英雄的功绩和拯救，然而，在我们内心深处，一直涌动着的却是对于凡人自身所无法达到的一种高度的向往。一直有人重复着"人类有70%的潜能未被开发"的论题，并且因此而陶醉，然而，突破了肉体和精神的限制，似乎只有在假想的世界中才会这么的自然而不突兀。

《乔乔的奇妙冒险》

代表世界力量的面具必须用力量本身去打破

这是一个横跨200多年，前后五代人的力量传说。

19世纪的某处英国庄园，乔纳森·乔斯达的父亲收养了一个名叫迪奥的孤儿。迪奥外表风度翩翩，有着绅士般的礼仪，然而乔乔没有想到，他的这个兄弟为了夺得父亲的财产，不惜下手杀害父亲并且屡屡对自己痛下杀手。事情败露之后，不惜戴上石鬼面具，变成了不死之躯的怪物。修炼了波纹气功的乔乔最后与这个几乎永远不能杀死的怪物同归于尽，共沉大海。

时间跨越到三四十年代的纽约，乔乔后裔乔瑟夫·乔斯达又面对新的敌人——柱之男。一番血雨腥风之后，并没有平息世界梦魇的再生。1994年乔瑟夫来到日本，在牢狱中见到了自己的外孙空条承太郎，并告知当年迪奥和乔纳森所在的沉船被打捞上来，迪奥附身于乔纳森躯体之上，并且获得了具有停顿时间的超强替身"世界"。迪奥的咒缚使空条承太郎母亲的生命危在旦夕，为救出母亲，外公和外孙在众多替身使者朋友的帮助下冲向远在埃及的迪奥，然而，等待他们的除了最强大的怪物迪奥以外，还有被迪奥肉芽控制的无数个替身使者……



时隔五年，空条为寻找叔叔，也就是乔瑟夫的私生子东方仗助来到日本一个小镇"杜王町"，毫无例外的，他们又将面对一次替身使者的乱战。

进入21世纪之后，迪奥的儿子，拥有"黄金体验"替身的祖罗·祖班纳抱着意大利黑社会现状的黄金梦想，与志同道合的布差拉迪加入完全由替身使者组成的意大利最强势力"热情"。然而，围绕着组织面对的暗杀势力的威胁，以及组织内部出现的背叛，替身使者们又将每个角落变为替身较量的战场。

空条承太郎的女儿空调徐伦本来只是一个普通的女孩，但一次在高速公路上的事故，使她不仅失去了一直都在卿卿我我的男友，还被男友和律师诬陷承担主要责任，被关进了牢房。在翻看母亲送来的礼物时，被制造替身的箭的碎片割破了手指，唤醒了她身上乔乔家族的血脉，获得了替身"自由之石"。正当她利用替身要逃离监狱这个"石之海"时，已同母亲离异的父亲空条承太郎出现在了面前……

《乔乔的奇妙冒险》是构建在天才般的想象力基础上的，奇想的构思历经六部而毫无枯竭，这也是这样一部完全充满阳刚之气的漫画能够得到很多女孩喜爱的原因。镜中杀人、时间停顿、兵人模型的活化、以命为赌资的豪赌……荒木飞吕彦的超常想象力令《乔乔的奇妙冒险》永远高潮不断，读者总是迫不及待的想了解下一个替身使者的能力，总是为故事的动荡起伏而感到惊心动魄。虽然力量转化以及光明胜利的定式结局没有太偏离主流，然而层出不穷的变化却令读者忽略简单的善恶二元，而潜心追逐荒木难以追上的奇想天外。

相对比其他一些暴力漫画，《乔乔的奇妙冒险》从第二部开始，已经注重不以常规的手法来表现暴力，



借助替身对人类能力的超越，似乎比拳脚或兵刃的搏杀更令人信服。其实考较六部《乔乔的奇妙冒险》至今，形形色色替身使者的力量表现都可以归结为精神的自我超越，就好像《圣斗士星矢》永远乐此不疲的小宇宙燃烧定式一样，力量的对比被放置在精神的较量之上。而我们在尾随主人公们一次又一次超越自身限制的同时，也让自己在现实中永远没有机会获得的力量支配，在幻想中得到升华。由此想到押井守的《AVALON》以及令全世界人无例外臣服的《黑客帝国》，一切对文明秩序的重建似乎都被放置在单一人物对自身的虚拟超越上了。

三の刻 颠覆

虚拟世界中的暴力，总是对征服者和被征服者之间力量对比的一种夸张和变形。除了令人血脉贲张的暴力以外，暴力因素和人性夸张的错位和揉和，也经常会产生悲悯甚至喜剧化的效果。传统的喜剧令不该出丑的人出丑，被夸张的暴力动作变为《猫和老鼠》式无伤大雅的戏弄。有的时候，暴力所产生的美，并不一定直接来自于它的破坏和效果，却在于对一些常规的突破和颠覆，甚至是颠覆暴力本身。

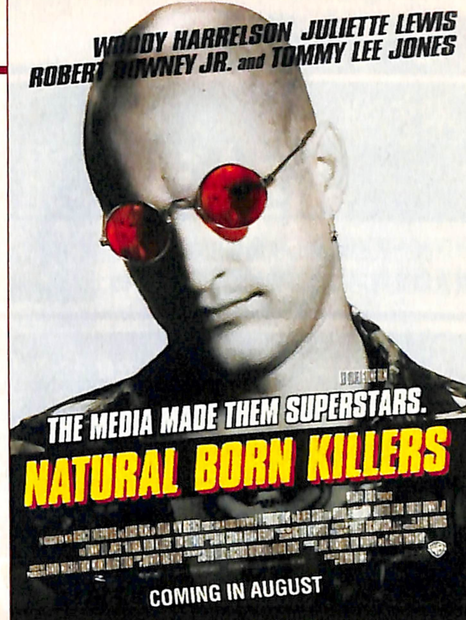
《天生杀人狂》

被膜拜的暴力

在暴力家庭中成长的米基生性狂野，从小他就将暴力看作自己在世界上生存的一种必要手段。他的女友麦勒丽因为从小受到父亲的性骚扰，人格也早就开始产生了扭曲。他们在共同杀死麦勒丽父母后开始亡命天涯，逃往路上一路大开杀戒，但是由于电视媒体的报道和炒作，两个亡命之徒非但没有受到谴责，反而成为千万青年的偶像。警方历经艰难终于将两人擒获，但电视节目主持人韦恩·盖尔为了提高节目收视率，进入牢房对两人作现场采访，在两人的煽动下，牢中爆发暴动，电视转播变成杀人现场的直接展演，而最后在米基和麦勒丽用毫无顾忌的暴力再次煽动电视观众的沸腾热血之后，被绑为人质的暴力现场传播者韦恩自己，也将要接受暴力的处决……

这是一部在当年引起轩然大波的电影，导演奥利佛·斯通在编剧昆丁·塔伦蒂诺的剧本基础上，做了相当程度的夸张和变形，全片以一种MTV式的视觉效果进行演绎，影像的强大冲击力使无数影迷将这部电影拜为经典。影片中的场景构思大胆出位，例如在表现麦勒丽的家庭暴力以及麦勒丽和米基对父亲下手的片断，以美国肥皂剧的手段予以表现，虽然并没有回避直接的血腥场面，但是父亲滑稽可笑的台词和肢体语言却取得不一般的闹剧效果，令观众在暴力刺激以外还能够获得纵声大笑的宣泄。两人逃往路途上，以身后横卷轴滚动画面的方式来展现他们扭曲内心的幻境，火焰、地狱、声色犬马甚至是哥斯拉，以最直观和最具有视觉冲击力的方式来展现人物的人格变异，这在电影史上也是不可多见的，反而是在动漫作品中会更多的采取这种自由的视像游离。

《天生杀人狂》不仅颠覆了一般公路片的类型，同时也颠覆了暴力本身。在这部影片中，暴力不仅仅以一种令人宣泄或者引起不快的因素出现，更从对媒体、对暴力本身的嘲弄上使观众获得更多层面上的意志自由。就好比库布里克在《发条橙》里那个有名的一边施行暴力一边模仿《雨中曲》舞蹈的片断一样，对暴力的颠覆不在于是否是一种对暴力的批判了，这种颠覆本身就是一种更为暴力和野蛮的揭示，令我们明白，世界无处不含暴力，而暴力，它在现实中虽然受到约束，但在精神领域和假想范围，却永远百无禁忌。



四の刻 秩序

暴力是对规则和约束的一种打破，很难想象秩序本身也会是暴力的一个组成部分。然而，无论是正反两面的对立也好，还是拯救世界或个人危难的英雄，暴力的最终结果仍然是维持或者打破一种合理或者不合理的秩序。在和平繁荣的年代，约束自己的暴力成为一种秩序，而在遍地枭雄的天地中，唯独只有释放自己的暴力才有可能获得异常世态下的秩序。

《罪恶之城》

瑰丽毒艳的恶之花

在黑暗的年代，一切代表法律的工具都失去了应有的效用，在这个名叫"罪恶之城"的城市中，警察势力被完全腐化，横行于地底的暴力浮出海面，成为左右这座城市秩序的惟一法律。城市中到处是腐朽没落的气息，死亡已经变成人们日常生活的一个组成部分。过气的拳击手马沃一生都没有经历过爱情，但是与漂亮名模歌迪的一夜情由于其从未经历的缠绵悱恻而使他第一次产生了爱情。由于歌迪的被杀使他用无边的愤怒挥舞起自己的铁拳，向着一切如豺狼虎豸般的敌人告示着自己的暴力能量。退休的社会新闻记者德维特本来很反对那些和自己有交情的妓女们用暴力保护自己的手段，但是警察对妓女姐妹的残杀却使德维特下定决心，端起枪支，站在妓女这一边大开杀戒。哈提甘是"罪恶之城"中惟一一个还保持着正义感的警察，为了保护11岁的少女南茜，他不惜得罪参议员的儿子，并且用枪废了他的手和命根子，由此招惹来连绵无尽的仇恨和血雨腥风……

弗兰克·米勒在西方漫画读者心目中的地位，并不会比漫画大帝斯坦·李相差太多。自从1986年弗兰克·米勒画出处女作《蝙蝠侠之黑骑士再现》之后，他手底硬朗构图突出的笔触就被漫画迷们所推崇。以"X-MAN"中金刚狼、蝙蝠侠、"超胆侠"中"艾莉卡"等一系列英雄题材的漫画走红以后，弗兰克·米勒在上世纪90年代创作的"《罪恶之城》系列"漫画以独辟蹊径的题材，前卫的非主流画风奠定了他漫画大师的地位。"《罪恶之城》系列"具有最深邃的故事性以及最深刻的表现手法，完全异于一般的英雄题材漫画，以其浓重的黑暗基调和超具魄力的视觉表现征服不同领域的读者。这部影片的拍摄就招纳到了他的两位崇拜者罗伯特·罗德里格兹和昆丁·塔伦蒂诺的主动请缨。影片以对比强烈的黑白镜头突出视觉效果，而忠实于漫画的动态表现也在一般的电影中难以看到。由于采用了这种特殊的视觉表现手段，影片中对暴力的表现更为大胆夸张，但是却并没有用简单的血腥来引起观众的反胃。其中马沃将变态杀手割断四肢后，在一边坐看狼群生食杀手的片断大胆程度几乎凌驾于一切暴力影片之上，而参议员之子腐蚀后的黄皮肤造型也会使观众过目不忘，经久感到厌恶和不适。



影片的基调是黑暗并且优雅的，多处快慢镜的结合以及夸张的构图将暴力的形式玩到了极致，同时也是将暴力秩序论宣扬到极端的作品。从原作七个故事中挑选出的三个片断，分别披上了爱情、友情和亲情的外衣，但是三种人类情感的解决方式却无一例外的归结为毫无限制的暴力。穿过暴力的表面，通过这部作品的极端也让我们沉思，在很多时候，情感的争夺和占有都是依靠对他人的破坏和摒弃来完成的，慈悲的佛口佛心会变成金刚怒目的棒喝。再反观世界文明搭建的过程，我们明白，暴力，原是世界秩序的本原。



末の刻 枪与玫瑰

西方人经常醉心于枪与玫瑰的文化自鉴，枪代表着直露而简洁的争夺和创造，而玫瑰，骑士的浪漫背后更潜藏着直来直往的力量宣示。

人，毫无例外地会被自己所达不到的暴力征服，虽然从古至今，对暴力的口诛笔伐从来没有停止过，可是我们心知肚明，推开一切的表象，所有的文艺所表现的主题无非是代表建设的守护以及代表毁灭的破坏而已。

暴力美学第一层面产生的美，是暴力直接带来的征服力量，他们雷霆万钧，他们山崩海啸，以最直接最无保留的方式涌来。也许只有人们后天道德和仁义教育所产生的思想作用，才会在我们本能抗拒暴力的同时，寻觅着暴力本不该有的美感和浪漫。在研究的层面上，他被叫做“不该叫做的美学”；而在文化具象上，菊花与刀似乎更能提炼出与暴力相悖又相互相承的婉约和优雅来。

阴の卷 菊花与刀

惊鸟飞越丛林，波纹扰乱深潭。在腥风血雨中我们总在试图寻找一种浪漫，她给杀戮以优雅的旋律，她给破坏以歆旎的风情，由此迷惑了我们的双眼，认为那也是一种美。

菊花与刀并不仅仅诠释着武士为代表的坚贞孤独的斗士心路，同时也是一种东方式的理性慈悲和感性情怀。对死亡的本能恐惧使我们在直接面对表现杀戮和死亡的场面时心有不适，然而我们天性中对力量的崇拜又总逼使我们追逐着暴力，于是，作为一种权衡，我们给暴力披上了种种华美典雅的外衣，迷惑了观者的同时，也逐渐迷惑了创作者的心，膜拜在自己对暴力美的执著和醉意醺然中。

一の品物 白鸟

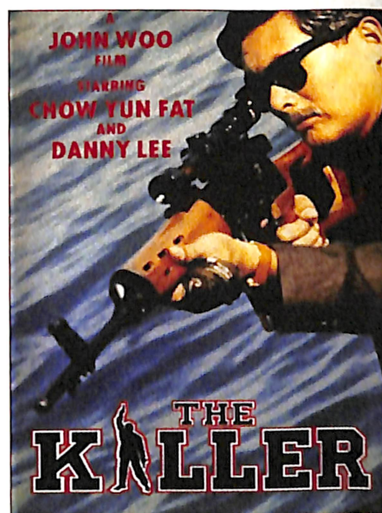
提起暴力美学，人们通常首先想起的就是吴宇森的风衣、永远发射不完的子弹以及教堂的白鸽。这三个因素已经成为他自己的桎梏，征服很多世界名导和明星之外，同样也使他自己失去了一定的自由，甚至在《致命报酬》（PAY CHECK）这样根本没有必要的科幻片中，无可奈何的让本·阿弗雷克过了一把持枪对峙的吴氏英雄瘾。



《喋血双雄》带给人的视像冲击是巨大的，叶倩文被打坏的恐怖的双眼、周润发汗慢慢流过额头的神情、李修贤墨镜背后紧锁的双眉，这一切都定下了全片黑暗压抑的基调，但是也只有教堂里惊飞的白鸽和如林穿梭的弹雨才能够让人记忆20年而犹如方见。我们没有必要拘泥白鸽为什么会飞进教堂的问题，更不用发出白鸽为什么不被伤害的疑问，那样就会变化为《恐怖电影》那样的搞笑影片。也许没有任何东西，能够代替鸽子，映衬教堂的威严和圣洁。在慈悲包容一切的圣母低垂双目之下，被彼此命运错位而逼迫的无可转圜的人们，持起武器彼此抹杀对方生存的意义，圣母圣子圣灵却一言不发，默对混乱的世界，以无声的悲悯放大挣扎的呐喊，凄厉和震撼自然征服了作为旁观者的我们的心。

白鸽之所以能够如此衬托出惊心动魄的暴力场面，是因为它们一尘不染，几乎可以称得上是最为纯洁的生命，在他们的眼眸中，世界本来就是一片猩红，更多的红色在他们而言只是惊动，而无惊恐了吧。另外，白鸽昂首举步和振翅起飞的姿态也可以称得上禽类之间的佼佼者，他们起舞在枪林弹雨中，调和着子弹的穿梭和空气的凝滞，杀戮者和被杀戮者的狼狈完全被诠释为优雅和凌厉。白鸽的符号意义也由此被固化在创作者的逻辑中，我们可以在动漫乃至游戏中看到那么多次的教堂和白鸽，也正是由此带来的启蒙。

另一个有关鸟的映像我们似乎司空见惯。那就是寂静的树林深山突然惊飞出一群飞鸟，而下一个画面却已经有一个人或者一条生命朝向了死亡。以山林的静反衬出惊鸟的动，由此来省略一切直接描述的暴力场面，似乎最能代表东方式的简约和委婉。这是一个心理的隔离，短短的一瞬，我们因无法看到事态发展的过程而产生焦虑；短短的一瞬，生命已如黄叶陨落，带给我们的震撼毋庸置言。可惜的是，太多的重复已经使这一手法堕落为一种泛滥的公式和桥段，有时甚至被胡乱套在不适合的片断之间，让动静结合带来的映像冲击完全失去了作用，而更加暴露导演的表现力匮乏和平庸。



二の品物 雪

雪，一如白鸽，以其纯洁质朴的本质来反衬生命破坏的凄惨和野蛮。没有任何东西，能比雪更映照出鲜血的触目惊心；也没有任何东西，能比雪更让对峙的两人更添一份肃穆和庄严。《杀死比尔》里，乌玛·瑟曼和刘玉玲执剑立于雪地之中，刘玉玲第一次让不可理解她哪点和美丽扯上关系的我们，领略到了她的优雅风情和肃杀之中的亮丽。其后的血溅茫茫白地虽然也只是一种公式的传承，但正因为塔伦蒂诺对形式的极致追求，才使得这里的暴力，如此的犀利和妖冶。

风雪的肃杀冻结大部分动植物的活力，也因此，在茫茫的冰天雪地，人物的命运发生畸变会让我们感到如此的动容。阿拉斯加之于斯内克，横须贺之于芭月凉，正是皑皑白雪冻结着他们的伤痛神经，在白色的天地中展印凌乱的艰难走下去。

值得注意的是，白色在3D游戏世界中的表现是比其他色调更为困难的，所以有时，白色会作为机能的展示和卖弄。无论是《VR战士》雪地的场景也好，还是《剑风传奇》的冰雪环境，在雪地上打斗的痕迹被提示为需要注意的地方，产生审美价值的所在变为了显露而非隔离。有的时候，风雪甚至作为关卡机能的直观表现，就如同《忍者龙剑传3》里表现风向的雪一样，却因为机能的有限而变相地改变着游戏方式。

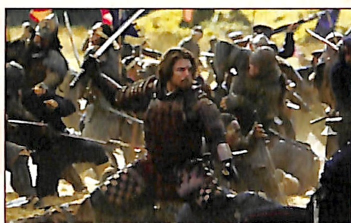


三の品物 雾

雾似乎也和雪相近，以自然环境的静态来衬托出人物遭遇或者命运的变化。然而，在暴力美学的范畴之中，雾和雪却有着本质的不同。雪对于血和杀戮是一种放大的介质，令鲜血看来更触目惊心，对杀戮和打斗的掩饰却更强化其凄惨的效果。而雾，对于事物的遮盖，使其朦胧而不可看清全貌，柔化了轮廓之后却更能昭示出想要表达的非暴力的本质来。

在《最后的武士》中，那些执著于传统武士精神的军队在雾中如鬼魅一般出现，神秘诡异的氛围令手执火枪的领先一个时代的战士都被震慑得几乎忘了举枪。雾气茫茫，逆时代而生的顽固冷兵器武士们有如天神下凡，弹指惊雷间取得了一场很难想象的胜利。白雾为他们犀利的英姿，和最终难违时代车轮的悲剧命运沟染出一个最为恰当的注脚。雾林是美的，然而，最后不得不融化在日出之后，迷雾散尽，仍然带着一些朦胧的林间山道遗留的是一丝凄惶和一声叹息。

《火影忍者》中鸣人他们遇上的第一个强劲对手桃木再不斩正是在雾中出现，经历第一次战斗之后，败在卡卡西手下的再不斩以雾为屏障，完全封印卡





卡西的“写轮眼”，以为就此能够击败卡卡西。然而正如同他难以逃过卡卡西召唤出来的犬牙，被遗弃的命运使他只有在失去仅仅被他视为工具的白之后，才醒悟过来白对他存在的意义，第一次不是为了杀人而杀人。而目送再不斩离去的卡卡西眼中，也留下了凝滞着再不斩孤独身影的凄清白雾。

不得不再一次提到《寂静岭》。雾本来是作为机能的一种表现，随后又在隔离着怪物的体态以及景物，在设下的层层谜团中迷茫的氛围被一再加重，在本身就不强调打斗的游戏基础之上，更加重了玩家的心理焦虑，试图尽快探究出主人公的命运，而弱化了对打斗的迷恋。

四の品物 海

海以最深沉的蔚蓝，能够洗尽尘世一切污垢。生离恨，死别苦，在涛浪声声中会消弭掉一切形迹，归于平静。海是人类最初的起源和最终的归宿，海承载了太多的思绪和坎坷，因此，在一切文艺题材中，海永远寄托着创造者最深沉的情感底蕴，无论何种感情，都可以在海风微醺之中，找到一个最好的发散注脚。

同时，海也是最为冷静无情的。一切战争之中，海战最为残酷和悲壮，一艘舰船的失利往往带来的是接近于0的生还率。而大海的暴躁脾气使人们永远对它敬畏，《老人与海》为海的不可测铸



定了一幅沉重的雕刻，而印尼的海啸也在提醒着人们，华美的背后往往潜藏着不为人察觉的残酷和危机。

于是，日本导演北野武会如此迷恋大海，他用大海的蓝调作为基色，几乎涂抹遍他所有作品。在《菊次郎的夏天》的童真，《性爱狂想曲》的癫狂以外，我们总能在他的暴力影片中看到海天无界的蔚蓝。无论是《那年夏天，宁静的海》，还是《奏鸣曲》，我们会一直捕捉到一个大叔经常的神游天外，画面悠缓而极尽浪漫。然而，一瞬之间毫无征兆的暴力产生，以及刹那之内就立即中止，凌厉的一起一落间释放出了最咄咄逼人的张力。东方式的留白神韵和简约，构成了北野氏暴力风格的根本，所以才会让那么多位同时代的世界暴力影片大师极为推崇。

在动漫游戏领域，由于制作人总是自觉或不自觉的在作品内构建自己的世界观以及对文明的理解，一整套架空世界的背后，实际是在复制着地球文明的每一个侧面，所以很多制作人不约而同的会将海洋作为架空世界的起点。高桥哲哉为长达15000年的“异度传说”的世界选择了一个海洋的入口，并且忠实于人类对母性的天然膜拜，将异度世界的变迁之轮交给“太母”来制造。而《银河英雄传说》，除去那些古代战争史的影响，我们仔细观察，可以发现“银英”的战争和国别却更类似于海洋种族的竞争和融合。

我们不会忘记“小飞龙”那贯穿全片的海中波动之声；我们在海鸥环绕的钻井平台上第一次接受可以取代斯内克的年轻人。

海水凝聚着太多的沉思和遐想，海水见证了太多的铁骨柔情，海水或者暴虐狂躁，海水也许无声呢喃。海稀释并宽容着来自我们天性之中的暴力情怀，而我们，就在海中自失沉湎。

五の品物 蝶

振动着透明的双翅，这一被誉为精灵的昆虫总是太过艳丽以及太过脆弱。它包含着对弱者的同情，对燃烧生命者的赞美，比起天上转瞬即逝的流星，枯萎的蝶翼更接近于人类对逝者的感伤。

正好比腐朽的淤泥之上会开出清秀的白花，丑陋的杀戮，毫无美感的血腥却在这渺小生灵面前现出瑰丽和灵奇来。《零 红蝶》一再强调的双子命运，还是被红蝶的映像所掩盖，比起第一作的灰暗恐怖，“红蝶”的飘逸浪漫淡化了几欲令人窒息的血腥气和凄厉的鬼哭神嚎，使《零 红蝶》在恐怖和唯美的具象上达到了完整的协调。随后的《刺青之声》在惊悚方面的复归，最终也难以代替《红蝶》造成的影响，这种浪漫而恐怖的基调已经决定了一部改编电影的底色。

既然美的价值经常通过毁灭来造就，这一个柔弱而艳丽的生灵也就经常代替人类本身而作为毁灭过程的直观表现。徐克在《东方不败》里用一只扑火的飞蛾展现出了咄咄逼人的杀机，而毫无出血画面的飞蛾猝然掉落比一切手法更好的烘托出了东方不败的犀利和张狂。

同样也是徐克，也许是受到《楚留香》的影响，也许是徐老怪已经熟谙如何利用美丽和丑陋之间的反差来制造恐怖，在1979年的处女作《蝶变》里，已经拍出了惊人的视像和大胆的想象力，即便以今天的眼光去看待，《蝶变》的诡异和灵气逼人也足够令人震慑。而原本柔弱洁净的蝴蝶在这部影片中，却从未有过的表现出比一切僵尸怪物更为恐怖污浊的惊吓能力来，也没有多少鲜血狂喷的影片能超过这部影片里蝶下死尸的凄惨和暴戾来。

由此想到世界名著《吕贝卡》，中文译名《蝴蝶梦》最精确的传达了原著的毁灭之美，吕贝卡的早早离世却已经播下了邪恶而瑰丽的幻灭火种，最后令庄园



毁在了她红焰双翅之下。美到极出，惧怕的寒意却也摄人心魂。

如此艳丽无方的生物，如此穿梭在美的产生和破灭中的生物，我们该欣赏，还是远离？

六の品物 樱花

寒冬披一身白色羽肩扬长而去，春便在樱花一点一点的绯红中缓缓醒来，等到睡意犹在的春之双颊在满山满野里染红了双晕，乍起的春寒却又令樱花等待不到"人间四月芳菲尽"，零落为土，辗转为泥，只余下一缕香魂飘摇无方，让人们凭栏伤怀。

樱花，寄托了日本民族太多的情思和骨格，瞬间燃烧而又瞬间凋零的樱花品格似乎最能象征武士文化的自诩。于是，我们在太多的色块世界或者程序数字的外衣上，看到樱花烂漫，刀光血影被翻飞的花瓣所代替。一阵风吹过，满屏绯红色的香雪海中，生命的伤残和陨落一字不著却尽得风流。

樱花缔结着人们的守望情思，因此说不清有多少次樱树之下被当作了出会的地点。樱花绚烂到了极处，对消逝的恐惧却化作诅咒和邪异，我们同样可以



在各种动漫游戏乃至于电影文学中惧怕附身在樱花之上的怨灵。PS游戏《拥抱季节》最能代表这种情结。一个本来就不能长居日本的留学生，在樱树下与一名少女出会、相恋；最后却因为知晓她本是樱花所化的亡魂，无法长伴一生，春寒未尽却已咫尺天涯，无论是剧中人还是控制着他们离合的玩家，心痛已经占据整个胸膛。

似乎也并不只是樱花，缤纷落红总是清冷而又情怀激烈的述说着彼此的决意和相争。无论是《百人斩少女》里安云和宫本武藏穿梭奔跑在首蓿地里，还是《御法度》最后土方岁三站在樱花树下挥出的绝望一刀，花雨撒落，我们见到的总是寂灭之后的长久冷清。

七の品物 祭坛

正如同吴宇森的镜头离不开鸽子和穿梭的子弹，教堂也总是被当作暴力和打斗的场所。正如前所言，教堂本不是一个可以允许纷争和杀戮的场所，而唯独只有在圣目凝视之下的忘我拼搏，才会现出深刻的心悸和异样的辉煌来。

现实世界的宗教纷争，制造了太多的人间惨剧，在假想世界之中，宗教也是一切沧海桑田变迁的源头。尤其是在动漫游戏作品中，教会经常被作为各国势力的枢纽，教堂也往往历经无数次战乱破坏和重建。烛光、长椅、彩绘玻璃，在身影掠过之后纷纷破碎，落下满天银星和遍地尘雾，千疮百孔的教堂，冷漠的记述着毫无慈悲的杀戮和人性扭曲，永恒的静态刻画着人们的生之可恋和死之渺然。

从视觉的角度而言，教堂华丽的装饰也更好地衬托了打斗动态效果。《最终幻想Ⅶ 再临之子》连场精彩的打斗让人目不暇接，然而在教堂外蒂珐和三人组激斗的这场戏，无论是在镜头的剪接，动作的利落程度上可能更超过以后的各场激战。而最重要的是，教堂的辉煌和花地的绚丽多姿提供给观众足够的视觉元素，因此才让观众过目不忘。

游戏，尤其是RPG游戏，教堂作为一个重要场所每每不可或缺。主人公总是在教堂获悉有关这个世界命运的重要情报，与自己有着重要关系的人总是在教堂离合或透露出本来的身份。及至最后，决定世界归宿的最后之战也理所当然的被放在了教堂，放在了祭坛之上。而祭坛，以纷繁的咒语、地上的怨念、天上的神谴，交汇为杂乱无章的纷斗，而将刀光血影的遗响深刻在记忆当中。



八の品物 雨

人间有过太多争端和彼此的伤害，因此上苍也时常为之太息流涕。雨，连绵不绝，乍响还轻，将殷殷红流洗刷成一片淡色，却更将激昂和悲愤放大。由



此，雨终于变作了人类情感的催化剂，令人在雨中俯仰恸哭，抑或长啸千里，雨帘所隔断的身影却变得更为清晰，风雨声中动静皆令人动容。

以雨作为煽情或者衬托场面的手法也已经成为公式一般的桥段了，自从《七武士》那场雨中厮杀被定格在所有导演的记忆中，雨景就成为烘托激突场面有力手段的不二法则。我们既可以看到《火山高校》、《黑客帝国 革命》这样在雨中对决的特效场面；而《假如爱有天意》、《堕落天使》这样的文艺影片也会将天空的急湍怒流作为人物激情心声的代表；当然，也有《东邪西毒》里洪七在雨中满脸杀气的直冲入太尉府刀客老窝，也有郭富城、郑伊建、罗嘉良、刘兆铭等人在雨中玩起的《三岔口》游戏，也有《银翼杀手》里复制人巴迪临死之前感动无数人的雨中独白。

雨，已经承载了人间无数的快意恩仇。当失去亲人时天空的一声震怒，当金风细雨成为光明与黑暗势力对比定局的开幕，我们早就在动漫游以及电影中熟悉了雨景的法则。综观本文提及的八个主题，我们可以发现，正是自然的各种事物给予了我们美化暴力的力量。这八种名物都没有主观的意识主体，他们完全不能影响到人物的命运和搏杀中的结局，然而，正是拥有着无穷无尽思绪的人们，才会假借自然，假借时间的快慢变化，假借周围空间的角度变化，形成一次又一次对暴力的形式美化。在有情的人类意识中，曾几何时，彼此伤害和厮杀都有了韵律，有了美感，有了分辨不出美丑的暴力之华。

末の品物 留白

"留白"是中国画的一种技法，既以画幅之上的留空或宣纸的本色作为构图的一部分，从而创造出描摹有限，意蕴无穷的画面意境来。

在暴力中表现美，正是以对暴力展现的"留白"，借助他物在观众情绪逻辑上的关联，变幻时间过程的快慢、调整切入的观察角度来产生视觉上的愉悦。

无论分级制度多么的严厉，无论舆论导向扮演着怎样遏制的角色，人们总在无意识的状态下在破坏里寻觅和制造美。对此，我们心照不宣，我们气定神闲地接受着一切媒介对暴力的传播，同时又在接受着一切媒介对反暴力的道德约束，达成了一个善恶二元的悖论，在菊花中自怜，在刀下惶恐



颤抖，完成最真实的人性和源自于暴力创造文明的人文。

别卷 影像世界的暴力美

在这里，将向您介绍一些有着特殊魅力的动作或暴力题材的动漫游戏以及电影作品。他们在一定程度上展现了暴力美学的一些原则，同时在选择上特意回避了那些已经为读者耳熟能详的作品，令读者在选择欣赏时能有更多的余地和惊喜的发现。

《吸血姬美夕》

作者	阪野内成美
全长	5卷
动画改编	全长26话

故事背景：地底，隐藏着无穷的黑暗力量，人们心中的脆弱使逃出的神魔有了可乘之机，潜入人类的躯体，使其变为恶鬼的奴役。而美夕，这样一个看起来无比柔弱的少女，却是神魔惧怕的监视者，拥有东方吸血鬼血统的她，能将大部分的妖魔封印，然而，也正因为她吸血鬼本质，使她在与妖魔斗争的同时，一次次将人类送入冥间。承受了人类感恩与惧怕的复杂情结之后，美夕还将面对自己最好的朋友千里变成最终之神魔的事实，艰难并痛苦的抉择重复了无数次以后，再度堆积在她黯淡的双目之上……



《吸血姬美夕》的故事设定和很多动漫作品相类似，只是主人公美夕挣扎在人性和魔性之间的煎熬被刻画得非常细腻，同时，以这样一个柔弱女子作为广大妖魔的宿敌，本身也有着一种残酷的美。《美夕》的画面风格极为唯美，在保留了一定的血腥程度之上，对光影的处理和对画面逐格的细腻处理上，都使《美夕》散发着一种妖异的艳丽，因此《美夕》的原画集因其高度的唯美被一些对作品并不十分感兴趣的读者欣赏，而在改编为动画作品之后，还推出了姊妹篇《吸血鬼夕维》，并且改编为AVG游戏登上PS2的舞台。

《TRIGUN》（枪神）

原作	内藤泰弘
导演	西村聪
全长	26话
出品	MAD HOUSE

故事背景：布满热沙的行星上，异常干旱。人类SEEDS计划由于人为的原因失败，掉落于此。沙漠化严重，仅存的人类在这里开始新的历史。就像是美国西部最混乱的时代，弱肉强食。法律和正义更是无稽之谈，枪是人们赖以生存的必备工具。动力和饮水难以满足人们的需要，恶劣的气候随时会夺走人们的生命，但人们更惧怕一个被称作"世纪大台风"、价值600亿大元赏金的男子——法修·史丹比特，他所到之处无一例外地会带来杀戮与毁灭。但是，人所不知的真相却是——法修是一个心地善良、坚守着不杀害任何一个人的信念的高强枪手。为了打倒企图抹杀所有人类的宿命之敌，法修对异能力杀人集团GUNG—HO—GUNS和其在幕后操纵的双生兄弟展开了殊死的搏斗……

这部动画片的原作者内藤泰弘是一个标准的吴宇森的FAN，他的作品有着对枪械近于疯癫的狂热，枪林弹雨、人性的扭曲、宿敌的对峙以及双重人格的挣扎，随处可见到吴氏暴力美学的痕迹。作为一部动画片，也许98年出品的《枪神》并没有太多人了解，但它却是少有的能让笔者看了三遍以上，一直都为之倾心的作品。西部风格、流畅的动作、人物细腻深沉的性格描写以及层层推进波澜迭起的剧本都令笔者深陷不能自拔。内藤泰弘在较新的作品《铳墓》中延续并肆意放大了这种风格，而玩家们也一定从世嘉推出的同名游戏里领略到他的火爆张扬和细致入微。





《浪人街》

导演	黑木和雄
主演	原田芳雄、口可南子、石桥连司
上映日	1990年



故事背景：明治维新时代，由于战争结束，武士已失去了存在的价值，除了终日在酒店卖醉，又或靠做妓女的爱人赚钱，便无所事事，除了消沉外，丝毫感受不到男子汉气概。远离江户城市，有个没有生气的小村，在那里惟一最热闹的地方就是丸太饭店。这饭店经常聚集了江湖怒汉和流莺，洋溢着邪恶的气氛。在这里保护流莺的人叫赤牛弥五右卫（胜新太郎）。

一日，村里来了一个新的浪人，名叫荒牧源内（原田芳雄），原来源内的女友，正是这里的流莺中最美丽的女子阿新（口可南子）。村里的另一浪人是一直想与妹妹阿分回乡，但却苦无盘缠的孙左卫门（田中邦卫）。他们最迫切筹措的是一百两钱。

浪人街上发生了多宗流莺被杀事件。丸太的老板太兵卫也因为洞悉凶手是谁而被杀害。凶徒们的领袖是旗本小幡（中尾杉）小幡一党痛陈世上的混乱都是因为流莺们卖淫所致，也正是他们给这一地区的人们尤其是从事皮肉生涯的贫穷女子们带来了极大的危机。在稻荷社，阿分扮流莺引小幡一党出来。阿新突然从藏身处飞身出来突袭他们，但反被他们捉住。出乎她意料之外的是，原来赤牛已改投小幡一党。

阿分曾找阿叶相谈盘川的事，为此阿叶特别到孙左卫门那里，并告知伊势屋付了一百两给小幡，孙左卫门把这一百两偷去，赤牛以为是源内偷的，为了引源内出来，放了阿分，但却扬言要把阿新绑在牛上分尸处决。

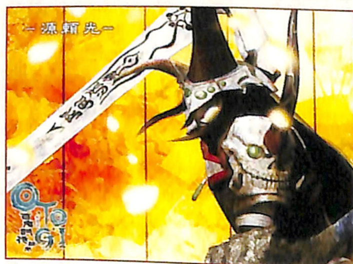
黑夜来临，源内计划营救阿新，但小幡一党原来斗集了一百二十人暗中进行埋伏；另一方面，阿分与孙左卫门也加入行动……

这部影片刚开始观看时也许很难令习惯了通篇打斗暴力影片的观众感到满意，前半段对低下层武士生活的写实令影片风格沉郁灰暗，然而在影片后半部，突破了本身局限的三名武士勇斗百人的群战场面却足以让观众一饱眼福。没有过多的招式花样，对决时动作直接简单，一气呵成，尤其是源内带醉挥刀的异样的凌厉也是其他影片中不多见的。

《御伽 百鬼讨伐绘卷》

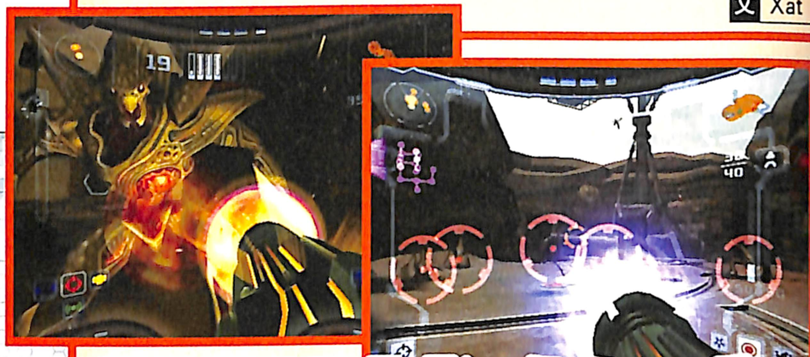
平台	XBOX
类型	ACT
厂商	FROMSOFTWARE
发售日	2003年12月25日

《御伽》是Xbox上的ACT大作，以阴阳术为题材，突出的日本平安时代的美术设计，以及多段连斩的究极爽快感都使这款作品成为Xbox上罕见的和风ACT精品。《百鬼讨伐绘卷》在前作的基础上以日本最有名的阴阳师安倍晴明作为主人公，除保留前作主人公源赖光以外，还加入"赖光四天王"的坂田公时、卜部季武、锥井贞光和渡边纲，以朱雀、青龙、白虎、玄武四神兽代替传统的地水火风四大属性，在动作和巫术系统上有了很大的强化。虽然在手感方面，不可能像一些ACT名作那样突出，但是更好地体现了阴阳师的飘逸洒脱。竹林、飞檐角楼的古典场景，悠扬婉转的古风音乐，在快慢镜结合之下的动作表现，以及各系统界面的典雅使接触这款作品的玩家能够感受到至美的身心愉悦，在满足对动作游戏操纵的快感同时，也得到了一番视觉上的满足，是不可多见的唯美ACT精品。



文 Xat





在回声中寻找答案

和Chip Sbrogna谈《银河战士Prime 2》

1

美国得克萨斯州的首府奥斯汀是一个美丽的地方。延绵向北的山丘，蜿蜒的河流在城镇间穿流，时而还能瞧见一些野生的动物四处奔走。如果你对于烤肉情有独钟的话，相信这座德州城市不会让你失望。当然，我们要说的决不是烤肉。

1998年，一所不为人知的游戏工作室成立在了这个气候稍微偏暖的城市。在不到十年的时间里，如今这个工作室已经一跃成为世界顶尖的工作室，就算你碰巧没有听说过Retro工作室这个任天堂全资子公司，想必你一定不会对萨姆斯以及《银河战士Prime》(《Metroid Prime》，以下简称《MP》)感到陌生。



早在1986年，这个科幻动作冒险类游戏就已经成功登陆FC。而且在初代的《银河战士》(《Metroid》)中，萨姆斯就已经用她那身经典的黄色太空服掩盖住了自己曼妙的身材。从资料中我们还可以看到，连接各个场景的圆形门，以及萨姆斯的球型形态也在约二十年前就诞生了。

十余年的岁月顷刻即逝，如今的萨姆斯风韵犹存。不甘寂寞的她终于决定跳出2D平面的世界，以真3D的面貌展现着她的英雄气质。而我们也终于可以走进那身神秘的太空服，借着萨姆斯的眼睛，透过高科技的头盔，探索更为逼真的未来世界。这一切，都要感谢Retro工作室。他们不仅为全世界的玩家带来了3D时代的萨姆斯，更是用反传统的手法，带给我们全新面貌的第一人称游戏。

2002年的11月7日，全新的银河战士《MP》登陆NGC平台。熟悉的故事背景和角色设定，借助次世代主机的强劲机能完美勾勒出了未来世界的壮阔景象，也勾起了无数萨姆斯崇拜者的回忆。不同于传统第一人称射击的自动瞄准设定克服了家用机没有鼠标操作的弱点，也将游戏的核心更专注于探索本身而非战斗。精雕细琢打磨多年的作品终于获得了全世界的一致肯定，全球媒体的评价几乎将《MP》推到了等同于《塞尔达传说：时之笛》(《The Legend of Zelda：Ocarina of Time》)的高度。从此，Retro工作室再也不是躲藏在美国西部的默默无闻的小制作团队了，任天堂也顺理成章地为下一作《银河战士》做好了准备。

2

能够和Chip Sbrogna共事对于我来说是一件极其幸运的事情。这位业界知名的关卡设计师带着他数载的创作经验与和善的个性来到了上海。Chip远比我想象中的大牌设计师要温和得多，或者说他更像是一个学院派的默默无闻的创作者。白色的T恤，宽大的牛仔裤，加上为了掩饰后移的发线而戴的帽子，一个典型的美国人。虽然很早就知道组里会来一个大牌做设计师，但我还是对洋人打不起什么兴趣，毕竟我们之间的文化差异隔着一个太平洋。但是当得知他是《银河战士Prime 2》(以下简称《MP2》)的关卡设计师之后，我无论如何都想找他好好聊聊。尽管刚刚到上海还不足24小时，但是Chip还是很友好地接受了请求。于是，我们在下班之后一同来到静安寺附近的一家印度餐馆。

他坐在我的对面，很客气地让我先点菜，端详着侍应生递来的菜单，然后用一贯不紧不慢的调调对我说，自己一点都不懂中文，而上海也并不是每个侍应生都能说英语，好在这里有英文菜单。

“中文算是很难搞定的语言吧……”我第一次到这家餐馆来，还不是很习惯这里狭小的空间，或者说很不习惯和这样大牌的制作人这么近距离地交流。

“我每周将会有6个小时的中文课程，我还不知道会是怎样一个场面，不过现在我只会说三句话，‘谢谢’、‘对不起’、‘买单’。”一旁的侍应生听到后便毫无遮掩地笑了，但是还是保持着很僵硬的站姿。Chip随意地点了两个菜便打发了侍应生，说是印度菜翻来覆去就是这个味道，没有什么好挑的。然后他告诉我这次是他第一次出国工作。

“那怎么就想到要到中国来的呢？”

“事实上，我从未萌生过来中国的念头，是这里的创意总监希望在这一次的作品中加入一些类似于《银河战士》的元素，然后就给我寄了电子邮件。”

“你原先所在的Retro是一个很好的工作室，你们也一直制作伟大的作品……”

“嗯，是伟大的《银河战士》作品，Retro制作《银河战士》，但是也只做《银河战士》……”Chip打断了我的话。

“这个才是你离开的真实理由吗？”

“差不多吧。”在这个陌生的国度，对着同样陌生的我，换作谁都不会继续这样令人尴尬的话题吧。

“还是谈谈《MP2》吧。”

Chip喝了一口茶，开始了这个漫长的话题：

“《MP2》的计划在一开始并没有明确下来。因为一代的大受好评，使得任天堂并不想急于推出它的下



左面这位就是Chip Sbrogna。

一代作品，而是希望以资料片的形式，最大程度地利用《MP》的资源。于是当时我们的计划是推出1.5版。类似的世界观，同样的游戏设定，只是多了更多的可以探索的地域而已。不过1.5版只是高层一个意向罢了。任天堂并没有对此作官方表态。但是当时的种种迹象表明，1.5版就是我们接下来要做的工作。于是我们利用现有的引擎像做草稿一样，搭建一些简单的场景，既是打发项目正式开始前的无聊，也是为接下来1.5版本的项目做准备。

可是之后大家都看到了。并没有《MP1.5》之类的东西问世。任天堂后来官方的通知是要求我们开发一款全新的《银河战士》，也就是《MP2》。这个决定非常突然。而放弃资料片的最大原因就是《光环2》(《Halo 2》)。任天堂很清楚《光环》对于玩家的吸引力，也担心因此失去没有购买主机的玩家的关注，于是希望通过《MP2》来提升NGC的价值。在这一点上，新作和资料片的分量是完全不同的。

那个时候摆在我们面前的最大困难就是时间。虽然之前我们很空闲地做着充分的准备，并且不改动核心系统也使得我们可以继承不少《MP》的资源。但是2代还是决定采用全新的引擎，这就使得我们所累积的场景都需要从头来过。而《光环2》的发售期直接定义了我们所剩下的开发时间。

对团队中的其他小组来说，比如美工方面，贴图材质之类可以借用，但是重新搭建场景，对我们关卡设计师来说就是一件费时费力的事情。当时我们团队里一共只有四名关卡设计师。对于游戏时间这么长的项目来说，这个人数确实少了一些。为了在保证质量的前提下，我们想出了一个绝妙的办法。”

“其实说是绝妙的办法，但是之后发现好多游戏都在这么做吧。”我打断了chip的话。

美国人也很会意地眨了眨眼睛，继续着他的故事。

“没错，首先看到的是《波斯王子2》(《Prince of Persia：Warrior Within》)，它也提到了类似于光和暗两个世界的概念。尽管我们在决定在《MP2》用这个方法方法的时候，并不知道《波斯王子2》的点子。重叠的世界只需要我们在同样的场景上将美术和关卡上稍作调整。虽然游戏时间多了一倍，但是对于关卡设计师来说，工作量并没有成倍增加。不过，我还是觉得《MP2》两个世界的互动要比《波斯王子2》做得更为出色。总之，我们节省下了大量的时间，使得我们能够更专注于游戏品质本身。为了让《MP2》的关卡质量更进一步，我们尝试了一种全新的开发方式。

很多游戏虽然精彩，但是免不了出现一些填充游戏时间，不太吸引人的地方。因为一般在一个游戏的设计初期，就会确定总共的游戏时间大约是多少，或者我们一共要设计多少关，有多少个BOSS。到最后，发现开发团队的创造力不足以高质量地完成所有的内容。而生硬地删减又很容易影响到整体的情节和剧情，于是就不得不在短时间内做一些质量并不算上乘的东西。打个比方吧，如果你设计一座五层的楼作为你的游戏场景，然后你分别为其中的四层创作了非常有趣的游戏内容，但是对于第五层，却不知道用什么来填充。如此，虽然你可以用一些东西敷衍地将其填满，但最终第五层便远没有其他四层来得有吸引力。

在《MP2》里，当玩家把地图缩小，就可以看到一个个的六边形。我们把这六边形称为Pocket。然后为了重视游戏性，我们在完成整个世界的设计之前，先开始设计具体的Pocket里面的游戏元素。我们保证每一小块的Pocket都是好玩的，然后再将它们拼接出整个游戏世界。”

“但是这样的难度很大。万一拼不起来呢？”这种创作手法有一些本末倒置，虽然听上去非常神奇和有效，但是不得不担心可行性。

“我们也事先考虑到了这点。”Chip看来早有准备，“所以我们在真正创作的时候，会遵循多方向多入口的原则，给每一个Pocket都尽量多地留出选择的余地。然后尽力保证从任何方向进入这个Pocket都不会伤害游戏性。当我们基本完成所有的Pocket的设计之后，我们可以确定大约的游戏时间，并为此创作故事。这个游戏时间要比我们没有任何资源，随便估摸着确定下来的实际和准确得多。

之后要做的事情相对来说就要简单许多。我们依照剧情，为相应的场景挑选出合适的Pocket，然后平衡各个Pocket之间的游戏性。因为每个Pocket都有它本身的玩法，虽然前面的工作保证了每个Pocket独立拿出来给玩家玩的时候有趣，但不能保证几个连接在一起的Pocket还能维持着原来的游戏性。比如，连了几个特别难的Pocket，难度一下子变得特别离谱之类的。由于之前已经想到了可能有很多个入口进入每个Pocket，预先留着的各个入口就为我们的拼接提供了很大的灵活性。比如当我们只需要一个有三个方向的Pocket时，我们可以把合适的有四个入口的Pocket拿来，然后去掉一个入口就成了。特别是到了项目的后期，这个方法更是显示出它的优越性。在测试人员发现某些场景并不好玩的时候，我们可以尝试从后备的资源或者游戏中其他场景“偷”一些Pocket过来，并且把原先的替换掉。

完成大部分Pocket之后，我们还要考虑一些用来连接的Pocket。这些Pocket并没有太多的游戏性在其中，只是起连接作用，作通路用而已。当然还有存盘点。

原本存盘只是照搬一代的系统罢了，但是由于有玩家抱怨在《银河战士》里要找到存盘点并不是非常轻松的事情，往往来回折腾了很久，还是没有办法存盘。于是在我们确定《MP2》的存盘系统时，有人还提出了使用即时存盘。当时我们还特意为此作了讨论。最终还是决定沿用了你所能看到的方案。因为即时存盘会在很大程度上破坏游戏性，打乱游戏本身的节奏和架构。太缺乏挑战性的游戏很快就会让玩家失去兴趣。同时，万一玩家在只剩最后一些HP的时候，面对着一颗射向他面门的子弹，使用了存盘。那么无论他重新读取这个存档多少次，他总会在进入游戏的同时遭遇这个子弹。也可以说是，他存了一个GAME OVER的档。这还不是最重要的，最重要的是‘《银河战士》系列’本身就强调探索的感觉。找到存盘点这个举动本身就可以算作它核心游戏性中的内容，另一方面，当玩家经历了重重困难，终于达到存盘点恢复了所有HP的时候，那样的一种如释重负的感觉也是我们很希望玩家会享受到的。





不过为了调整整体的难度，我们减少了很多容易GAME OVER的地方。最明显的一点，就是当站在悬



崖边上的时候，如果玩家不小心失足掉了下去，那么他不会因此而导致GAME OVER，而是减少一些HP，重新回到高处。当然我们这样做也是要基于很多考虑。

首先GAME OVER对玩家来说是很有挫败感的。玩家玩游戏不是为了被告知自己很无能，自己没有办法打通这款游戏，一次又一次失败了。而对于掉下悬崖的问题，我们还考虑游戏要保持一致性，比如玩家完全有自由选择往悬崖下面跳。因为没有东西挡着。而且游戏中很多地方也需要萨姆斯从高处跳下。我们并不能因此而在所有看上去很高的地方拦住玩家。这样只会迷惑玩家，不知道那些地方是可以往下跳，而哪些地方不能。

当然如果是真实情况，这样跳下悬崖，萨姆斯肯定就挂了。但如果跳出GAME OVER的信息，然后问你是不是要再来一遍，我们觉得太多余了。玩家肯定是会想再来一遍的，他买这个游戏就是为了玩下去的。如果玩家想退出，他自然可以选择退出，或者关掉主机。用不着跳下悬崖，出现GAME OVER，然后再以一个失败者，或者失足者的身分退出游戏。"

我笑了。世界上几乎所有的游戏都会在GAME OVER后询问玩家是否要接关，现在听Chip这么一说，顿时觉得确实很多余。

"然而，对于玩家的这种自残或者大意，当然是要惩罚一下的，用GAME OVER太过于严厉，我们就选择让他损失一定的HP，然后将其放回原地，继续游戏。"Chip说到这里发觉杯子中原先到着的茶水已经喝完了。他轻声问我，"One more"的中文怎么说。

我也像做贼一样低声告诉他之后，他连着重复了几遍，以免耍帅变成洋相，看到我点头肯定之后，他信心百倍地举起空空的杯子，对着服务硬生生地说了一句："崽来移背！"

那天晚上的相谈比我想象中要轻松很多，Chip毫不吝啬地对我分享着他开发时所经历的一切。当我告诉他我希望把交谈的内容整理成文的时候，他非常感兴趣。他似乎一点都没有意识到中国还有专业的游戏杂志，还有无数的读者关心着游戏开发。我半开玩笑地对他说，我会把文章的重点放在游戏开发上，而不会披露他的生活。不料他却很认真地告诉我，这也正是他来中国要做的——**将他开发游戏的经验分享给中国的开发者们。**

路边的车流渐渐平息，侍应生两手垂在身前，手指勾着大大的银质托盘，笔直地靠在墙边，但还是忍不住当着我们的面打了一个哈欠。我和Chip也顺理成章地结束了这顿晚餐。我俩在地铁站握手道别，他说他因为时差恐怕还睡不着，但无论怎样明天都要开始工作了。我则因为忙于毕业论文，学校公司两头奔波，



每天都疲惫不堪。此时我已经意识不清，只记得自己很无力地挥了一下手，很溜地说了句"Tomorrow is a different day."就匆忙地钻入地铁的人潮中去了。当头靠在硬梆梆的车厢扶手上时，我才想起来，那是Avril歌里的歌词。

3

大约在两个月后，项目的进度稍微松缓了下来，我才又有机会找到Chip来继续上次未完的话题。Chip同样穿着那七分长的又宽又肥的牛仔裤。只不过这一次我们坐在了一家很不起眼的咖啡馆里。Chip在路上装作很神秘地告诉我，那儿有非常好吃的巧克力蛋糕。

当最终这盘巧克力蛋糕被端到桌面上来的时候，我一眼便认出了这就是几乎每个上海的超市都有卖的



某国产品牌。不过，这家咖啡馆还算是特别进行了加热，味道于是就变得稍有不同。Chip要了一杯样子颇为华丽的牛奶饮料，我则因为受不了下午的昏沉，点了浓郁的Espresso。

由于已经不再是第一次交流，这次我便很不客气地直接发问："《MP》优秀还是《MP2》优秀？"

"绝对是《MP2》优秀！"这位一贯保持着Nice风度的美国人比我来得还要不客气。

"可是各大媒体的评价都是前作远高于二代啊？"

Chip一口气喝掉大半杯饮料，开始像上次一样滔滔不绝起来：

"'《银河战士》系列'在NGC之前的平台上就拥有了大量的拥趸。不光是平台性能的限制，2D的世界也约束了玩家的自由。2D的游戏是考验玩家的想象力的。越有想象力的人，代入到2D世界的感受越真实。但是无论怎样，都是平面的世界。当Retro把3D的《MP》展现在这些玩家面前的时候，很多人会说：'这就是我所想的《银河战士》的世界啊！'同时《MP》又提供了可以说是很另类的游戏方式。看上去是FPS，但是玩法和《光环》完全不一样。锁定的方式能够更好地把玩家引领到《银河战士》最核心的游戏性上，那就是探索。于是在想象力匮乏的年代出了这么一个优秀的、异质的、熟悉又陌生的游戏，确实感动了几乎所有的游戏媒体。

但尽管这样，我还是认为二代要比一代更为出色。虽然我们的时间并不如制作一代时这么充裕，但是由于二代沿用了一代的系统，没有做什么本质上的改变。将设计的世界经过包装，用光和暗的不同表现方式，就像上次我说的那样，使得我们在没有减少游戏内容的前提下，缩短了开发周期。不仅如此，光暗两个世界的精彩互动也是前作中所没有的。而节省下的时间让我们拥有更多的时间来打磨游戏，二代也纠正了很多一代所犯下的错误。

比如，在《MP》中，当玩家进行战斗的时候，有时系统会给出非常有价值的文字信息。这些信息同正在进行的战斗没有关系，不过也许是通关的关键。不幸的是，玩家在战斗中根本不会理会这些信息，他们只关心自己和敌人还剩多少HP，自己还剩多少火箭炮，还要目不转睛地盯着小地图地方敌人的偷袭。于是这些重要的过关信息就被这样忽略了。《MP2》就决不会出现这样的问题。我们会先做一个判断，避免类似情况发生。这虽然是很小的细节。但是玩家抱怨提示太少，错过提示的情况确实少了很多。

另外，相似的贴心的设计也出现在扫描（SCAN）的系统中。在二代里，我们会在玩家扫描的时候记录哪些物品被扫描过，哪些没有。当玩家再次扫描的时候，颜色会发生变化，能使玩家将注意力更多地投入在没有扫描过的物品上面。"

"扫描是我认为《银河战士》里面最巧妙的一个系统。虽然非常简单，但是它剥离了解谜的第一层硬壳。面对其他游戏的谜题，有时玩家并不是不知道如何解谜，而是根本找不到谜题在哪里。而《MP》就没有这种情况。一扫描，就知道哪些东西需要关注了。当然谜题绝不是扫描一下这么简单的。"我插了下嘴。

"确实是这样的。扫描后颜色的设定，就让玩家更进一步接近于解谜的对象了。"继而Chip又转向了原先的话题，"续作很难比前作来得更有新意，但是我们也从前作吸取了更多的经验。从整个游戏上来说，《MP2》比起前作是一个更加完全的游戏。我们还加入了多人模式。虽然这个多人模式太中庸和保守，但是也多少给玩家提供了多人同玩的乐趣。其实，这个多人模式并不是我们所想要的。没有利用到《MP2》不同于其他同类游戏的特质是一件很糟糕的事情。

原本在项目正式开始之前，我们就预先准备了一些《MP1.5》的多人地图。因为要考虑到数据传输等一系列的问题，这些地图和我们做的Pocket的设计不同，是和游戏引擎的密切相关的。但是由于最终问世的《MP2》的多人模式使用了另外的引擎，那些非常精彩的多人地图就被埋没了。我们也尝试过将这些地图移植到新的引擎上，但最终为了赶在和《光环2》同

一时间段发售，来自任天堂的压力让我们只能放弃这些耗时的想法。”

“You know what?”一般老外在对你说出这句话之后，后面一定隐藏着他非常想告诉你的东西。当然，你也一定要如同在进入神秘的乐园之前交出门票一样先回答一声：“What?”

“其实，《MP2》本该有更加有趣的多人模式。Retro工作室虽然专注于‘《银河战士》系列’的创作，我们也认为最终被舍弃的那些1.5版的地图非常耐玩，但是无论怎样都不能算是擅长传统意义上的FPS的。而如果要利用一个平淡无奇的、传统的FPS多人模式去和《光环2》竞争，谁都知道太过于不自量力。当然，Retro自己也很清楚这一点，于是我们就希望创作出一些只有《银河战士》特有的多人模式，我们当时也确实有了非常明确的设想。”

注：Chip当然告诉了我他们的设想，但是他一再关照，由于这些想法最终没有成型，任天堂也并没有公开过这些设计，并且仍然有可能使用这个构想，所以我不能将它写到这篇文章里。那么我在这里只好不作声了。但是还是让我多少来点提示吧。提示非常简单，说两个游戏名字就足够了，剩下的就靠各位自行联想了。也许你们能做出比当时Retro工作室更为精彩的设计。这两个游戏分别是：《马力奥赛车》和不久前在NDS平台上取得好评的《银河战士：弹珠球》。发挥你们的想象力吧！

“只可惜由于设计时间的仓促和实现手段的不成熟，以及来自于任天堂的压力，使得Retro最终还是不得不放弃这个在我看来绝妙的主意。我们只能把一个平淡无奇的模仿《光环》的多人模式加入到《MP2》中。这无论如何是我们不愿意看到的，但是时间和市场往往就是扼杀灵感和创意的最大凶手，这本身就是铁一般的事实。”

话题渐渐沉重起来，我又一次问起Chip为何离开这么有创造力的工作室。Chip告诉我上次并没有猜错。

“只能做《银河战士》的职业生涯是悲哀的。我们的团队中有很多极有天赋的人才。就在我正式加入《MP2》的开发之前，有一个家伙忍受不了继续制作1.5版的不思进取，于是他向任天堂提出，希望制作一款以希腊神话为题材的游戏，他的灵感来自于一个非常古老的游戏。（同样地，在这里不便透露这个游戏和这位老兄的名字）他认为我们拥有的《银河战士》的引擎将很有潜力制作出伟大的游戏。但是保守的任天堂还是拒绝了这个没有“票房”保证的提议。于是这位老兄带着他未酬的壮志离开了Retro工作室，去了一个新的大公司。三年以后，《战神》大刀阔斧地向我们杀来了。”

我听到这里，颇有一些感慨。而渐渐泛红的天色又不得不让我们就此打住。



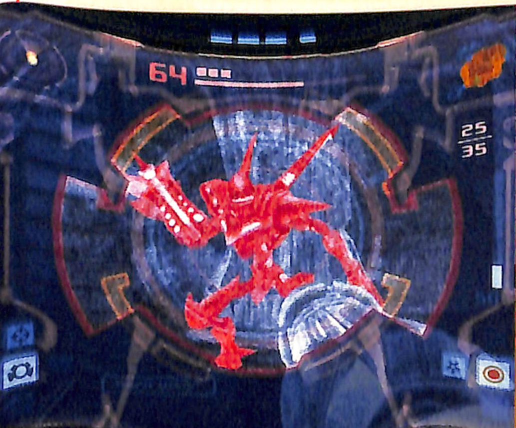
4

临道别时，Chip忽然想起了什么，从包里掏出了一张盗版的PS2碟，问我上海哪里可以买到清洗碟片的药水。我只记得有杂志介绍过用牙膏配合纯净水，再用棉签从里向外擦似乎管用。但这些我不知道任何化学原理的过程翻成英文着实累人，于是我便直接问他区区一张盗版，为什么还要这样大动干戈。

洋人拆开了塑料纸，拿出了那张数据面已经很不堪的碟片，然后用蓝色的眼睛很诚恳地说，其实他还有一张同样的碟，但是这张先前买的盘时不时会读不顺畅，扔了又太可惜，如果能够用药水清洗一下碟片的话，别的对这个游戏感兴趣的人可能还用得着这张碟。

来到中国，Chip也如同大多数老外一样顺理成章地使用着盗版带来的廉价乐趣。他并没有摆出清高的姿态杜绝这些非法的“福利”。撇开是非之论，至少这让我觉得他更加平常和普通。接近而立之年的他自然懂得如何衡量五块钱的价值和来回折腾寻找清洁药水的代价。他的想法是我这个精明而盲目的中国玩家一时无法认同的，也许当我自己所参与开发的游戏也能够列出像他一样长长的名单时，我才会真正懂得这些光盘中所包含着的价值。

最后，我向Chip说起了《MP2》在日本惨淡的首周销量，Chip很轻松地耸了耸肩，说日本玩家就是不喜欢第一人称游戏。其实《银河战士》的核心是一个和《赛尔达传说》很相似的游戏。但是在日本，《赛尔达传说》就是能够比《银河战士》卖得好。“我其实并不是很在意，只要自己能够不断创作出好的游戏就足够了。”



相关的资料

Chip Sbrogna 曾参与开发的游戏列表

游戏英文名	中文译名	机种
Metroid Prime 2：Echoes	银河战士Prime 2：回声	NGC
Ultima X：Odyssey	创世纪X：奥德赛	PC
Counter Strike：Condition Zero	反恐精英：零点行动	PC
Counter Strike	反恐精英	Xbox
Dragon's Lair 20th Anniversary Edition	龙穴冒险 20周年纪念版	PC
007：Nightfire	007：夜火	PC
Tony Hawk's Pro Skater 3	托尼·霍克滑板3	PC
Clever Island	智慧岛	PC
Dark Vengeance	暗黑复仇	PC

《Ultima X：Odyssey》是一款制作完成，但是从未得以发售的游戏。但是“《Ultima》系列”这个原Origin（现已被EA收购）的看家法宝还是拥有相当品质的。它也是Chip Sbrogna的第一款参与开发的游戏，当时他刚毕业，游戏开发对他来说，同样是一份梦想中的工作。Chip在大学攻读的是计算机科学和舞台设计双学位，从事游戏开发，特别是关卡设计师的工作可谓门当户对。收到公司的录用函时，他激动不已，一遍又一遍告诉自己：“千万别搞砸了。”

此外Chip Sbrogna还以顾问的身分参与开发了包括PC、Xbox、NGC、PS2全平台的《龙穴历险3D》（《Dragon's Lair 3D》），只是这一次他没有亲手构建任何的游戏场景。

最近他又开始搞模拟器了，他说这只是一个兴趣而已。这款名叫daphne的模拟器自然不能和MAME相比。如果有兴趣的话，可以在这个网址找到相关的信息：http://www.daphne-emu.com

Chip还是一个古老游戏《Cliff Hanger》的世界纪录保持者。原先的纪录曾被认为是不可能被打破的，所以当Chip把最高分定格在一排连续“9”的时候，掀起了一股轩然大波。这条新闻如今还是活跃在互联网上，甚至于当你尝试在Google里寻找Chip Sbrogna的时候，出现最多的或许不是《MP2》，而是《Cliff Hanger》。

当我问Chip有时谈论到芯片这个名词的时候，是不是感觉有些奇怪，因为似乎大家讨论英特尔的时候总是要提到你。（Chip意为芯片）Chip对此倒是很不以为然，“我觉得很酷，甚至当我来这里的时候，别人要为我起英文名字，我告诉他们把我的名字直接翻译过来就行了。但是似乎他们很难接受，我始终搞不明白。”嗯，当路上走着一个老外，对你自我介绍的时候说：“你好，我是某芯片。”的时候，想必确实很难接受。

Retro Studio 所获得奖项

奖项	颁发
年度最佳新秀工作室	游戏开发者选择奖

《Metroid Prime》(NGC)所获得的奖项

奖项	颁发
年度最佳第一人称动作游戏	互动艺术和科学协会颁发
年度最佳游戏	游戏开发者选择奖
优秀关卡设计游戏	游戏开发者选择奖
编辑选择白金游戏	电子游戏月刊
2002年度最佳GameCube游戏	GameSpy
年度最佳游戏	边缘杂志
最佳冒险类游戏	边缘杂志
音效成就奖	边缘杂志

《Metroid Prime 2》(NGC)所获得的奖项

奖项	颁发
最佳冒险类游戏	IGN读者选评
最佳图像表现游戏	IGN读者选评
最具创新设计奖	IGN读者选评
年度最佳Gamecube游戏	IGN读者选评
编辑选择游戏	Gamespot
年度最佳Gamecube游戏	Gamezone





御宅族的理想化爱情

——《电车男》现象解析

文 天之业云

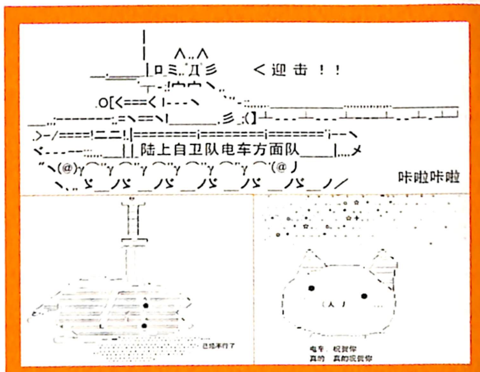
当我们的生活正逐渐被互联网、动漫、游戏包围的时候，你是否已经习惯了这份形影相吊的孤寂，又或者当久违的真爱突如其来的时候，手足无措的你又如何去应对？

经朋友推荐，平素不怎么关心日剧的天之业云最近看了一部名为《电车男》的日剧。或许因为是同为ACG和网虫一族，所以对剧中那位猥琐得可爱但又真情得感人的主角“电车男”或多或少地产生了惺惺相惜之感。再加上后来对这个故事了解的逐渐深入，笔者了解到这个有点过分理想化的爱情故事居然改编自真人真事，更令人惊讶的是，竟然就发生在笔者经常去逛的一个日本BBS“2ch”上（**注1**）。不过呢，笔者去2ch一般都是为了收集一些动漫、游戏、电影方面的资讯和新闻，很少有心情去关心一下扶桑岛国痴男怨女们的感情生活，对那里的“毒男”（独身男性）版面一向也是敬而远之的，所以现在也为错过亲眼目睹这个所谓“新世纪最为感人的爱情故事”而深以为憾……

看来繁忙的工作学习生活让我错过了不少人间真情啊，眼睁睁看着人家电车男最终抱得美人归，奈何我英俊潇洒、风流倜傥，且只能枯对冷月寒窗，俺的HERMES什么时候到来呢？要不明天也去地铁站碰碰运气吧……（旁白：别理他，这家伙正发烧呢！）

好了好了，KUSO到此结束，让我们回到正题。对“电车男”的这么一个故事来说，不同社会圈子里的人有不同的切入点，所以看问题的角度有所不同，对于憧憬爱情的妙龄少女来说，这也许是个童话般美好的爱情故事；对于一干网虫人等，又像是一首齐心合力帮助网友找到幸福的壮丽诗篇；而对于日剧迷来说，也许看看惊为天人的伊东美咲姐姐加上伊藤淳史猥琐发嗲的表演就满意了；那么从我们ACG迷的角度看这个故事又会是个什么样的体会呢？也许因为可以共鸣的地方很多因而体会也会更加深刻吧。考虑到《游戏·人》的大多数读者可能没有机会看过《电车男》的相关作品，那么，在深入探讨之前，我们还是先来了解一下这是个什么样的故事吧。同时希望看过的朋友也能在以下的文字中重温《电车男》给予您的最初的感动。

注1：http://www.2ch.net/2ch.html，简称2ch，日本本土最大的综合性BBS，游戏动漫的信息又快又多，还经常能在那里撞上大牌游戏制作人。不过那是个匿名发言的BBS，所以你可没办法知道那些说话是谁，至于怎么个辨认法嘛，那就要看你对ACG的了解程度和察言观色的本事喽！



从“狗熊救美”到情意相知

注：由于《电车男》故事一时间打动了无数人的心，所以从小说开始，有电影、舞台剧、电视剧等多个版本，由于表现方式不同，所以故事略有差异，这里的故事叙述以笔者最为喜欢的电视剧版本为主。



故事要从一次“狗熊救美”说起。

22岁的山田刚司（伊藤淳史饰）是一名不折不扣的御宅族（OTAKU ZOKU），平日里沉溺于游戏、动漫、网络的虚拟世界里不可自拔，而且对于美少女题材的ACG作品更是情有独钟，穿着打扮上也有着明显的秋叶原系倾向（**注2**）。无论工作上还是生活上都非常地糟糕，白天工作时，因为经常把一些鸡毛蒜皮的小任务搞砸而被上司责骂，晚上回到家也经常被家人无视自己的存在，甚至连生日也没有人记得，只有每天深夜在摆满一大堆手办的小房间里或者在网络的虚拟环境中才能找回一点自我，是个现实生活相当失败而生活在封闭的自我世界中的人。

山田就职于一家人才派遣公司，是一个人见人欺的小职员，生活中有两个同为御宅族的好友——30岁的松永勇作和27岁的川本信二，三人都非常喜欢新近上映的美少女动画《月面兔兵器ミーナ》（注：月面兔兵器米娜是专程为电视剧版《电车男》原创的动画作品，并制作了美少女手办，角色设计为OKAMA，原型制作A-BRAND，成品VIRGINAL ART，限量发行，一般人弄不到的哦——真是“萌え”啊！），对于米娜声优武田花梨的偶像见面会更是不会错过。而另一方面，青山沙织（伊东美咲饰）是一位就职于某外资公司的白领丽人，有着出众的相貌和高雅的气质，家境富裕衣食无忧，但由于感情上曾经受到过欺骗而不愿意轻易相信别人，对恋爱抱有谨慎态度，多次拒绝母亲帮她张罗的相亲对象。但在一次偶然的机会下，这两条看似毫无干系的人生平行线，却意外地相交了。

一日，刚从秋叶原大采购美少女ACG相关作品的山田刚司拎着大包小包打算乘坐地铁回家，无意间撞上了沙织的同事泽崎果步，当果步发现自己撞上的是一个不折不扣的御宅族之后，立即露出极其厌恶的表情，并把山田触碰过的化妆笔毫不犹豫地丢入了垃圾桶。又一次因为自己是御宅族而遭到女性厌恶的山田虽然感到极其郁闷但也毫无办法，垂头丧气地走进地铁车厢并找了个位置坐了下来。正当他自怨自艾的时候，突然发现坐在他对面，正在阅读丹·布朗的新作《天使与魔鬼》（**注3**）的青山沙织小姐，沙织小姐那出众的外貌和高雅的气质唤起了山田内心埋藏已久的对爱情的期待，山田完

全折服于女神的光芒之下，但内心自卑又刚刚遭受打击的他并没有勇气上前结识，只能借着镜子反射的影像YY（**注4**）两人在一起的可能性。然后就像小田和正为《东京爱情故事》所作的主题歌《ラブストーリーは突然に》（《突然发生的爱情故事》）中所唱的那样，假如这时不是一个意外适时地出现并拉近了两者之间距离的话，他们只是擦肩而过的两个模生人而已。

一个从相邻车厢走来的醉汉打破了整个车厢的寂静，并肆无忌惮的滋扰车厢内的乘客，周遭的人群显然习惯了井然有序的生活，对醉汉的放肆一时间不知所措，大都低下头来旦求自保。醉汉在骚扰完三位大妈后突然发现了静坐在一旁的沙织，“哦！小姐，你好可爱啊，我们去车站外面的赌博中心赌两盘吧！”醉汉说完便与沙织纠缠起来。看着惊恐万分的沙织，一向胆小怕事的山田一下子陷入了两难的境地，一方面，过惯了怯懦现实生活的他不敢上前出手相救，另一方面，对面沙织惊恐的表情又让他如坐针毡。然而四周视而不见的人们让醉汉更加肆无忌惮起来，开始对美丽的沙织动手动脚。面对穷凶极恶的醉汉，沙织左躲右闪，近乎哀求着说：“请不要这样！”山田终于坐不住了，一时间，所有动漫游戏中的英雄故事在其心头一一掠过，激荡起他内心久违的勇气，立身站起以期阻止醉汉的恶行。两人开始扭打起来，山田并不是对手，不多时身上已挂了彩，所幸危急时刻电车管理员及时赶到并制服了醉汉。

在警察局，电车上的受害人作了笔录，一位大妈想对山田的英勇行为以致谢意，向其索要通信地址。但就在他填写地址的时候，沙织上前一句：“也请你告诉我好吗？”让山田浮想联翩，就这样，山田给沙织也留了地址，慌忙中，过于紧张的山田忘记了问沙织索要通信方式。

回到家后，兴奋的山田将电车上发生的一切贴到了自己原先常逛的一个网络揭示版A Channel上（**注5**），网友们除了对山田这么一个御宅族能够作出“狗熊救美”的举动而表示惊奇和赞叹之外，也对山田最为期待的，心目中的女神要了他的地址之后是否会来联系山田意见不一，不过大多数人都觉得既然那位年轻女性问山田留下地址就一定会为了表示谢意而向山田送来回礼的……

山田第二天下班回家的时候收到了一个包裹，满心欢喜的以为那是沙织回礼，谁知打开后才发现是那天车厢中的几位大妈赠送的，失落之余将此事告诉了网上的朋友，虽然网友不停鼓励，山田仍然无法抑制住自己的失落之感，不禁自嗟自叹自己的单身命运来。不日，山田迎来了自己的23岁生日，但家里居然没有一个人记得这桩事，不仅如此，这一天甚至成了他的一场噩梦，各种各样的倒霉事一股脑地向他涌来：公司派他送文件给客户→途中遇到气球飞到了树上的女孩→爬树拿气球被正在洗澡的欧巴桑当作色狼打下了树→扭了脚踝→解救小猫失败，生气的女孩把他的文件扔进了排污水沟→下去捞文件恰巧遇到水沟排污→浑身湿透的他搭不到车，最后一瘸一拐地跑到了目的地并把湿透的文件交给了他的客户阵釜美铃小姐，却因迟到而被脾气暴躁的阵釜一阵臭骂……再也无法忍受这一切的山田失声痛哭，独自一人来到了被自己当做秘密基地的秋叶原某高层建筑的顶层，伤心欲绝他自己对自己唱了生日快乐歌后吃完一块自己买的生日蛋糕打算跳楼，但一阵眩晕还是让毫无勇气的他最后放弃了这个念头，狼狈地回到了家里。

晚上，心神疲惫的他失神落魄地拿起客厅中写着他名字的包裹，回房间打开发现那是一对茶杯后不假思索地将其弃之一旁，此时，一封信从包裹中轻轻地掉了出来，山田捡起后躺在床上读了起来。突然，他欢叫着从床上跳起——上帝还是在最终一刻给这个倒霉蛋送出了他的生日礼物，而且是一份极其珍贵的礼物，原来这是一份来自沙织的谢礼。兴奋的山田立即将这一喜讯与网络上的朋友分享，网络立即就像炸开的锅一样沸腾起来，众狗头军师纷纷出谋划策，有人提醒山田注意一下茶杯的品牌，当发现牌子是名牌HERMES（**注6**）之后，网友提醒山田，既然送出这么贵重的礼物，说明对方并没有轻视他，那么山田想继续和那位美眉的交往是有戏的，一致鼓励山田打电话过去致谢。但此时已经将近晚上11点，性格怯懦的山田又因为害怕再一次招来女性的厌恶而不敢打电话过去。网友鼓励的语句充斥了整个版面，山田看到后大受感动，终于放下顾虑决心改变自己，用颤抖的双手拨通了沙织的电话，ACH整个独身男性版面都为山田的决心而感动。从此，山田和沙织有了两个可爱的外号——“电车男”和“HERMES（エルメス）”。

经过一番波折之后，山田终于联系上了沙织，并按网友提议，以回礼为借口邀请沙织，两人最终商定以AA制的方式一起外出吃饭。为了给沙织留下好印象，山田急于改变自己遭女性厌恶的御宅族形象，并求助于众网友，于是在众网友的七嘴八舌之下，“电车男改造计划”闪亮登场。翌日，山田来到东京的时尚社区——涉谷，从头到脚地将自己好好的打扮了一番。最后来到打算和沙织一起吃饭的日本菜饭馆亲自“踩点”，将各种料理亲自尝了一遍，以免和沙织一起来的时候露出马脚。

新造型果然不同凡响，家人见后无不显露惊愕的表情，老爸甚至以为山田此举是对他有意见。反正“电车男改造计划”实施成功，所计划的一切都完美表现，沙织对山田也留下了好印象，并对山田说自己也因为女伴最近有了男友，所以乐于找一个一起寻找好吃的餐馆的伙伴。不过山田在得意忘形之余，居然说漏了嘴：当沙织问起山田平日里有什么业余爱好的时候，山田想来想去也只有上网算是说得出口的正当爱好，脱口而出自己平时业余时间喜欢“冲浪”，当然，山


青山 沙織(25) 伊東 美咲 エルメス


山田 剛司(23) 伊藤 淳史 電車男


山田 葵(17) 堀北 真希


沢崎 果歩(25) 佐藤江梨子


陣釜 美鈴(26) 白石 美帆


観月 裕子(30) 須藤 理彩


青山 由紀(48) 秋吉久美子

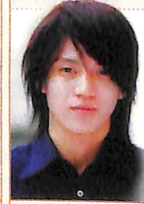

武田 花梨(17) 小出 早織


川本 信二(27) 菅原 永二


啓介(23) 速水もこみち


松永 勇作(30) 劇団ひとり


山田 恒生(48) 岸部シロー


皆本 宗孝(25) 小栗 旬


及川 尚人(28) 前川 泰之



牛島 貞雄(38) 六角 精児


桜井 和哉(38) 豊原 功補


黒木 文人(40) 佐藤 二朗





田原意是指"网上冲浪"，但居然被从不上网的沙织误以为是在海边真正的冲浪，并表示自己很崇拜那些能够在海浪中搏击的健儿，因兴奋而口不择言的山田一时无言以对。

好在沙织并没有立即要求山田带自己去海边，而是希望下次约会时能够带自己的好友前往。第二次约会不期而至，这次约会的地点是一家西式餐厅，沙织果然带着自己的好友果步赴约，就是一开始在车站那位嫌恶山田是御宅族的女性，不过因为山田此时已经改变形象，果步并没有认出他来。席间，三人谈起山田冲浪之事，受刺激的山田立即感到一阵便意，虽然侥幸逃脱了冲浪这个令人尴尬得话题，但爱捉弄人的果步还是将急着去洗手间的山田耍得团团转。想必山田并未给果步留下好印象，回家的路上果步劝沙织远离山田这种无聊男人，并且认为沙织反常的爱情观是因为两年前那次感情上所受的伤害。果步认为自己作为好友，在沙织受伤那件事上并未尽到朋友的责任，所以一直对沙织抱有歉意，她也不想看到沙织继续受到伤害，所以鼓励沙织能够放下内心的包袱不要把自己封闭起来，并到外面的世界去走走，沙织此时立即想到让山田带她去海边。

回家后两人互通音讯，沙织对山田说出自己内心的想法，山田不忍回绝沙织真挚的意愿，只好硬着头皮应了下来。这下给众人可出了难题，大家再怎么努力也无法把一只旱鸭子变成个冲浪健将，众网友们只能一筹莫展。山田不得不想尽一切办法疯狂地练习冲浪，努力把冲浪的谎言变为现实。当他得知自己的帅哥同事，社长之子及川尚人在夏威夷留学时曾经有过冲浪经验并是一位高手时，不禁下跪请求帮助。无奈朽木不可雕，再加上时间紧急，即使有明师指导，又摔了个遍体鳞伤还是没能赚足EXP转职为冲浪高手。正当他一筹莫展之际，沙织又发短信过来约定周末就去海边，不知如何是好的山田询问旁边的客户阵釜小姐该如何应对，反被阵釜一把抢过手机回复了个"没问题"，这回山田是被赶鸭子上架——不上也得上了！

没多久，约定的日子就到了，天气貌似不错，可我们修炼未成的山田可没有欣赏海景的情致，面对沙织的盈盈的笑脸和精心制作的便当，山田心里可是七上八下地。突然间，天公作美下起了大雨，可心怀歉意的山田却不想继续欺骗沙织下去，诚恳地向沙织道出自己其实并不会冲浪地事实。了解了真实情况的沙织不仅原谅了山田没有恶意的谎言，而且反倒因为自己误解他的本意而令他变得伤痕累累感到深深地自责……晚上，两人坐在码头边尝着沙织精心制作的便当，雨后的海风轻柔地拂过两人的脸颊，远处升起了华丽的焰火，两人的心不知不觉中又贴近了一层。

谁知一波未平，一波又起，没过几天，沙织打电话告诉山田，感觉自己被人跟踪，询问他最近能否空出时间护送自己回家。一方面担心沙织的安危，另一方面又有亲近佳人的机会，山田毅然接下了这个"艰巨"的任务。一日，山田送沙织回家，为了缓解尴尬的气氛，两人聊起了电影，山田似乎对《黑客帝国》**（注7）**颇有心得，滔滔不绝地谈了起来，正当他得意忘形之处，却没有注意到他俩的一举一动都被偷窥狂尽收眼底，事情变得越来越严重。

几天之后，沙织收到了一个装满自己照片的大信封，顿时感到身后一阵凉意。仁慈的上帝再一次提供给我们傻得可爱的山田一次狗熊救美的机会，为了沙织的安危，山田开展了周密的调查计划。终于，他从照片拍摄的角度推敲出"跟踪狂"躲藏的方位，并循着蛛丝马迹找到了"跟踪狂"的家。但当他费尽力气潜入之后，满墙的沙织照片又让他顿生惺惺相惜之感，意识到对方也是和自己一样的惜花之人，只是巨大的自卑感让他完全没有勇气上前去结识，只能以出位的方式表达自己的爱恋。自己与这位"跟踪狂"相比，也许只是个运气稍好的幸运儿而已。此时，万分担心沙织安危的山田急忙给沙织打去电话，却被沙织的弟弟启介告知沙织已回公司，山田听到后立刻赶到了沙织的公司。不出所料，此时沙织陷入了危急之中，刚回到公司她就收到了一个包裹，上书"致所爱之人"，更严重的是，大楼电闸突然被人拉下，漆黑之下沙织更是惊恐万分，而且之前她已将手机忘记在弟弟启介之处，此时真是叫天不应，叫地不灵。

想必此时，所有的观众都从心底里迸发出解救遭遇危难的弱女子的冲动吧，但可恨的是，这么好的机会居然又被猥琐的"电车男"抢了去。当山田赶到沙织公司时，整幢大楼已经全黑，由于电梯无法启动，心急火燎的山田只得一瘸一拐地由楼梯爬了上去。谁知却在狭窄的楼梯之内与那位"跟踪狂"撞了个满怀，手忙脚乱地打掉对手拿捏不稳的小刀后，山田坐在地上气喘吁吁，谁知那位"跟踪狂"反对他道歉起来并对其大倒苦水："从来没有和女性说过话，不知道如何与女性接触，惟一的希望只是沙织可以回头看他一眼……"这不禁触动了山田那条敏感的神经，回想起自己在和沙织相遇之前的境遇，又和这位老兄相差几何？两人不禁相对嘘吁。

山田告诉对方，自己与沙织在一起的时候，开心与恐惧也总是相伴左右，越是喜欢她，越是害怕终有一天这种幸福的感觉会消失，自己更是从来不敢打探对方是否已有男友，因为得到的答案也许是……此时"跟踪狂"递上了一张照片，并告知山田，这是沙织笑得最开心的一张照片，而沙织的边上，正是滔滔不绝大谈《黑客帝国》的山田，跟踪狂与山田截然不同，他只能给沙织带来惊恐，而山田带来的确实快乐。明白自己在沙织心中地位的山田对着照片不禁感动得大哭，并劝告"跟踪狂"和自己一起去找沙织道歉。突然，公司恢复了电力，昏暗的楼道再次被照亮，此时沙织也出现在了楼梯上……

第二次"狗熊救美"又一次拉近了两人的距离，但山田作为御宅族的事实却像一颗定时炸弹一般，在意想不到的机会下爆发了，而两人的关系，却因此面临着一场巨大的挑战。

不久，一年一度的漫画展即将隆重召开，山田一伙因为创作了名为"足首姬"的同人漫画而作为同人团体接到了邀请，但沙织亦在同一天



邀请山田去听音乐会，山田不得不在两者之间作一个选择。考虑到漫展一年一次，而且又有自己参与创作的同人漫画参展，而沙织邀请的音乐会以后也有机会，所以对她慌称自己那天有加班任务而无法赴约。在沙织表示理解并约好下一次约会的时间之后，山田兴高采烈的踏上了去漫展的路。可是人算不如天算，山田没有料到自己前一天去沙织家做客的时候，把漫展的入场券忘记在了她家里，正当他因为没有入场券而被拦在门外时，沙织意外地发现了被掉在沙发脚下的信封。因误以为是重要信函，她急忙的去找山田把信封交换给他，顺着信封上的地址，沙织来到了漫展所在地，并从保安口中打探到了三人所在。此时，因没有入场券而被拦在漫展门外的山田一伙只得在漫展门外摆了个地摊吆喝他们的作品，正得意忘形之时，撞上了迎面而来的沙织，面对一副御宅族行头打扮的山田，沙织留下了失望的泪水。

两人心中的暗结在这场矛盾的爆发中终于纠结到了一起，山田一直极力遮掩的自己作为御宅族的事实终于被沙织知晓，以为从此沙织就会因此嫌恶自己，而对沙织来说，更重要的是自己再一次受到了欺骗，而欺骗，曾经在她的心中留下过深深的伤痕。痛不欲生的山田再一次来到了网上，向网友倾吐自己悔之晚矣的心情，并表示自己认为和沙织的爱情已经到此结束，以后只会存在于美好的回忆当中。但是这次不依不饶的反而是众网友们，他们说，山田这么做不像以前那个锲而不舍的"电车男"所为，并一而再再而三地鼓励山田继续鼓起勇气，他们任何时候都会作为他坚强的后盾。

在众网友的鼓励下，山田的小宇宙再一次爆发，对大家说为了沙织他会改变自己，并将与自己的御宅族生涯挥手告别，虽然这对他也许很难，但为了能够回到往昔幸福的岁月继续和沙织在一起，他什么都原意，这是网络上响起了一片支持的声音。山田又得到了许多好心人的支持，同是山田网友之一的阵釜美铃小姐虽然性格比较暴躁，但也为山田对沙织的真心所感动，她与沙织的弟弟启介一起，装作有意无意的向山田透露出沙织的生日即将到来，为了表明心迹，他去HERMES专卖店买了一个相当昂贵的盘子，打算当做生日礼物送给沙织。但是到了沙织生日那天，因为觉得自己再一次受到欺骗而感到非常受伤的沙织表示并不愿见到山田，山田只好告诉沙织，自己会在他们初次约会的地方永远等下去。

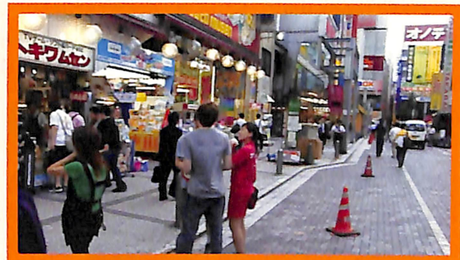
7点，沙织的生日晚宴如时召开，但她好似完全没有心情去享受，无精打采地望着窗外，并不时看看自己的手表。窗外逐渐下起了雨，沙织的眉头开始紧锁起来，这一切，都被跟随启介一起赴宴的美铃看在了眼里，她来到沙织的身边，旁敲侧击地告诉她什么东西值得珍惜，而且有人在这么大的雨里，还在默默地等她。果然，阵釜的敲边鼓起了作用，沙织冲出大门，赶到了雨中苦等的山田处。山田已经浑身湿透，用尽最后一丝精力等到沙织到来的他此时却因为体力不支而倒地，沙织见后伤心不已，并意识到自己的过错。雨中，两人相对而泣，山田对沙织说自己原意去做一个适合沙织的男人，而沙织也对山田表示是自己对诚实太过于苛求而让山田遭受如此痛苦，并乞求他的谅解。精美的瓷器虽然摔坏了，但两颗心却又紧紧地贴在了一起。

当山田醒来的时候，已经是躺在了白花花的病床上面，他并不知道沙织已经在他昏迷的时候来看过他。不久，山田康复回家，医院里的寂寞岁月让他意识到自己同样离不开自己喜爱的动漫、游戏，而且更令人高兴的是，他从沙织母亲由纪口中得知，沙织当初伤心的原因并非是因为他是御宅族，而是因为他对她撒了谎。得知真相的山田于是决心向沙织坦白自己作为御宅族的事实，因为自己虽然可以扮演沙织喜欢的类型而继续和她交往，但那并非是真正的自己，带着假面而继续与沙织交往这才是最大的欺骗。他决心向沙织展示真实的自我，并期望对方能够接受。他把沙织带到了自己那个放满了手办和游戏的小屋，并完全以一个御宅族的面貌站在了沙织的面前。

山田鼓起勇气向沙织阐明了自己的作为御宅族的身分，同时希望得到她对自己撒谎的原谅，最后他告诉沙织："如果你不介意这样的我，请与我和好。"沙织大受感动，并表示也喜欢这样的山田，请山田原谅自己的苛刻，同样也希望山田能与自己和好。最后两人冰释前嫌，和好如初。代替雨夜中摔碎的盘子，山田把一份更有意义的礼物——他最喜欢的手办"月面兎兵器ミーナ"送给了同样心爱的沙织。沙织欣然接受了这份代表着山田另一半真爱的礼物，在开怀一笑中，两人心意相通。

雨夜之誓，已经解开了两人各自的心结，虽然后面还有一些小小的波折，都无法再继续成为他们两人携手迈向幸福的障碍了。不多久，两人琴瑟如意，打算永结同心，山田来到这个一直以来支持他、帮助他的"毒男"版，依依不舍的同这里的网友告别，因为他即将从这个版面毕业，以后他应该去的将是已婚男性版，在一片祝福声中，山田流着泪水和众网友一一惜别，与沙织一起坐上了开往幸福的电车。





注2：秋叶原是日本东京最著名的电器一条街也是电玩一条街，在这里，ACG相关产品只要能想得到的几乎都能买的到，所以是众多动漫、游戏爱好者的留连之地。一些游戏、动漫爱好者在穿着方面有着明显的特点，要么像山田一样极度不修边幅、邋里邋遢，要么像玩Cosplay一般地出位与夸张，所以一般把这类穿着打扮的方式称作秋叶系，与以时髦前卫为特点的涉谷系以及严肃典雅为特点的银座系以示区别。

注3：丹·布朗是现今最炙手可热的通俗小说作家，以一部《达芬奇密码》冠绝于世，《天使与魔鬼》正是其最新作品，但这里沙织小姐为何在这整个故事最关键的时刻读这本小说，显然有所暗喻。(XD)

注4：YY就是"意淫"啦，网络的流行词汇，一般指沉浸在虚拟世界而在现实世界怯懦无能的人主观想象一些在现实世界中发生的可能性极低的事，和"阿Q"的精神胜利法是一个意思。

注5：本故事是由一名叫做中野独人的网友，将在日本最大的网络揭示版2ch的"毒男"版上发生的一个感人故事的相关帖子整理而成的，也就是说2ch是现实中的"电车男"故事真实发生的地方，而2ch是一个简称，其正式名称就是2 Channel，与电视剧版《电车男》中的这个A Channel仅相差一个字母，以此来暗指。

注6：HERMES是法国顶级品牌之一，以与商品浑然一体的华贵气质著称，产品涉及丝巾、服装、箱包、饰品、皮具、家具、瓷器等各个方面，由于早年以制作高级马具起家，所以中文官方译名被音译作"爱马仕"，但其名字的原意就是我们曾在之前《游戏·人》希腊神话一文中提到过的希腊神话中那位英俊的商业之神赫尔墨斯，这一对茶杯可是价格不菲啊！

注7：《黑客帝国》是在日本ACG人群中相当有影响力的作品，不仅是因为那奇想天外的世界观和游戏非常相近，而且导演"龌龊司机"兄弟更是邀请日本多位动漫名家参与制作《黑客帝国动画版》(The Animatrix)，相关游戏也卖得非常好。作为御宅族的山田自然如数家珍，在心爱的人面前大大地挣了一回脸。关于《黑客帝国》其实小说版《电车男》中也有提到，但是是在沙织约山田和自己朋友一起吃饭的时候山田在席间提到的，她们也向山田介绍了《指环王》，小说版并没有电视版中有那么多笑话，要显得纯情和严肃许多。

现实小说电影——《电车男》相关

注：由于“山田刚司”和“青山沙织”这两个名字是电视版《电车男》给主人公原创的名字，而其他版本《电车男》的故事中，并没有出现两人的真实姓名，以下叙述可能涉及《电车男》的多个版本，所以我们以最初的中野独人的小说版中对两人的代称，即“电车男”和“HERMES”来称呼两位有情人。

以上即是《电车男》的大致故事，不过电视剧的剧情还是略显拖沓了一点，所以天之业云略去了一些无关紧要剧情和人物。我们前面也说过，电车男的故事引发了一阵规模不小的热潮，相关文艺作品也很多，小说、电影、电视、舞台剧等等都有。这些各种各样的“电车男”故事在剧情安排上略有差异，但笔者认为，还是以电视版为最好，因为在电视版中，更加着重强调了山田在ACG方面的爱好，情节的展开又多是以这一点作为铺垫，所以在ACG FANS中更容易引起共鸣。

小说版《电车男》的体裁非常新颖，或者说，那根本就不是什么小说，是由一名叫做中野独人（这个是笔名：意思就是站在田野中的独身男人）将BBS 2CH上的相关帖子整理出来的。所以小说版《电车男》也保留了原先的网络留言版格式，其实就是“电车男”自我陶醉，网友们七嘴八舌。假如读者常去猫扑、天涯什么的国内BBS，对这样叙述方式一定不会陌生。但将之作为一种文学的题材出现，倒也十分罕见。小说版保留了这种朴实的叙述方式，而且是由“电车男”亲身叙述，网友们亲自参与，所以要比其他版本的都要真实得多，但缺点就是有点像报流水帐一样平实，而没有其他版本那样强调矛盾冲突。比如，小说中的“电车男”因为是自己叙述，所以虽然谈及自己喜爱ACG，但没有过多强调，大概是因为他意识到自己的这份爱好并不太被主流文化圈所接受，所以可以看出在有意无意地回避这个话题，再说他们交流的BBS也是“毒男”版而并非是游戏版，而这个版面相对贴近主流文化圈一点，所以一旦谈及游戏，就是点到即止。印象中，在电车男表明自己是ACG FAN之后，就很少谈及这个话题，只有一次恰逢《勇者都恶龙Ⅴ 天空的新娘》的PS2复刻版发售，因为《DQ》是日本的国民游戏，所以有些朋友在这方面和他有一点共通话题，稍微讨论了一番，所以从这一点上来看，日本社会的游戏圈子还是一个非主流的小文化圈，尚被主流社会文化圈排斥在外。

故事发生的时间，喜欢玩游戏而且关心新游戏发售时间的人通过这一点应该可是猜得出大致是2004年年初，而且貌似“电车男”本身也没有意识到自己离群索居的孤僻性格是拜自己的爱好所赐，自己经常得不到女性垂青更是



源于这点，而最后两人冲突到和好却不是源于“电车男”的ACG爱好。所以，小说版这种整理帖子出版的做法导致的直接后果就是，这让小说版《电车男》成为了一个缺乏艺术加工和文化意义上升华的现实素材堆砌。整体上感觉，这个版本让人感觉是一个狗熊救美最后抱得美人归得古典爱情故事，故事重心可能是在单纯的纯美爱情故事上，而并非电视版所体现的将“电车男”和“HERMES”代表成游戏小文化圈和主流社会文化圈之间的对立和和解，在立意上两者有着云泥之别。所以说小说版《电车男》可以看成是古典爱情故事得现代版，而并没有什么新的时代意义。

另外，笔者也比较怀疑这个故事的真实性，虽然这个故事确实是由2CH上的真实帖子整理而成，但中野独人却不是“电车男”自己，而是一个2CH上的普通网友，只是有心一点，意识到这个故事的商业价值，并将之整理出版。虽然，聪明的读者也许会想到，这中间难免会有一些版权纠葛，但是其实2CH是一个匿名BBS，而且日本的互联网络上的版权保护也不是非常健全，关于BBS上发言整理出册这是第一次，没有相关法规去处理这件事，只有一些模棱两可的处理措施，所以这件版权纠葛也只能不了了之。但问题是，《电车男》故事带来了巨大的收益，粗略估计也要超过一千万日元，这对于身为一个月薪只有三十万的小职员“电车男”来说，这并不是一个小数目，而且对于故事的主要叙述者，他和“HERMES”完全有理由获得这笔收益的大部分。虽然很多人都期待看见现实中的“电车男”，但一直到最后，他和“HERMES”也没有现身，这恐怕不能以两人都非常超然做解释了。而且，这件事的故事发展也过于理想化了，假如“电车男”真的是如其所述，是个除了ACG爱好其他方面一无是处的男人的话，单单凭着“狗熊救美”加上诚实是不是能够在如今的社会中吸引住“HERMES”这样的好美眉呢？无论从社会地位还是生活习惯上来说，两者实在是相差太多了，假如“HERMES”小姐不是如故事中所述有着心理隐疾的话，“电车男”又有多少胜算呢？而且，就算“电车男”侥幸成功，其他ACG FANS恐怕也没有那么好的运气吧！再之，“电车男”在“毒男”版上毕业后也没有再出现，他和“HERMES”之后的故事如何，也没有人知道。更何况，多数ACG FANS都比较喜欢YY，也许这个故事中，本身就有很多主人公将之完美化的成分。所以笔者认为，这个故事对于我们这些“ACG FANS”，还是过于理想化了，这也是笔者为这篇文章起名时的原因。

电影版的《电车男》笔者认为是一个较差的版本，叙述重心还是放在了纯情爱情故事上面，故事进展也比较粗糙，不过也许是考虑到掏钱去电影院看这个片子的观众可能都是成对的情侣吧，所以这么做可能是从受众面的角度来考虑，对于笔者这样没有“电车男”这般好运的单身汉来说，当然是吸引力不足啦。笔者之所以觉得电视版《电车男》最优的原因除了有PP的伊东姐姐可看之外，更重要的是它更贴近御宅族的生活，从而更容易在ACG人群中引起共鸣，再加上电视剧刻意强调了喜剧效果，插科打诨的情节比比皆是，这当然加强了可看性。但问题是，这让这个版本的“电车男”变的实在是太——猥琐了，御宅族们的形象也因此大大受损，可谓得不偿失。另外，电视版剧情略显拖沓，有很多情节完全是可有可无的蛇足，这些，在我们刚才的剧情介绍中已经略去。

电视版在情节的安排上比较合理，比如第二次“狗熊救美”的情节，虽然还有点蛇足之嫌，但却比较好的阐明了两人之间感情的逐渐深入，也为后来的冲突做了铺垫，而电影版在感情转变上则有点突兀。而且电视版也更贴近御宅族的生活，比如，电视剧中到处都是对于我们ACG

FANS来说无比熟悉的模型手办、动漫游戏，电车男衣服上的熊猫万能侠、手机坠饰上的KERORO军曹，橱窗中的凌波丽、明日香、扎古、高达，整天拿在手上不放的PSP等等，（这些都让人“飞涎直下三千尺”啊！）这无疑加强了剧中的这位电车男和剧外的我们这些ACG FANS的联系，谁能说有着相同爱好的我们的生活与这位电车男没有相似之处呢？而谁又能在心目中的女神真的在现实世界中出现时比电车男更镇定自若一些呢？另外，电视剧版中把的“电车男”和“HERMES”那场冲突归于因ACG而起，而又因ACG而和好，可谓整个故事的点睛之笔，这样一来，“电车男”和“HERMES”之间的冲突，就成了ACG小文化圈与整个社会大文化圈之间的冲突。

ACG小文化圈相对封闭，有自己的语言和风格，但却容易被大众文化圈所不理解和排斥，造成种种误解和偏见。但ACG小文化圈和社会主流文化圈其实不应该有偏见，两者所追求的都是真善美，但现实中两个文化圈之间确实存在隔阂，但这一点却是两者之间的误解和偏见所造成的，最后，代表社会主流文化圈的“HERMES”最终接受了ACG小文化圈中真善美的物质代表——月面兔兵器ミーナ的手办，两人之间心意相同，相互理解。隔阂消除了，自然也就消除了误解和偏见，也就消除了两个圈子中间的那睹无形的墙。如何与社会主流文化圈对话，消除偏见，互相理解，也是一直以来，寻找游戏的文化意义的这本杂志《游戏·人》的主题，这也是为啥天之业云会在这里写这么一个专题的原因。其实，这一点在原先的小说和电影版中



都没有被着重强调，在其他版本的《电车男》故事中，电车男的ACG爱好都是被一笔带过的，而且，最后一场冲突的原因也是因为电车男为了咨询网友如何处理下一步计划而冷落了约会中的“HERMES”，而不是电视剧版中那样。但敏感的电视剧导演却抓住了整个故事的精髓——就是这个故事在逐渐壮大的ACG人群中引起巨大共鸣的原因。现实世界中也许不缺乏罗曼蒂克的爱情故事，但假如这个故事发生在那些被女性厌恶、离群索居、性格孤僻的御宅族身上，而这样的人，又有三分和你相似，这无疑将成为御宅族们最美好的童话。所以，笔者认为这个《电车男》故事的版本是所有《电车男》故事最好的版本，虽然，男主角确实是猥琐了一点。

对于其他版本的《电车男》故事，以及各个版本《电车男》的细节和背景资料，这里再展开有点略显罗嗦，不过好在网络上有一个相当详细的关于电车男的资料整理帖，里面有各个版本《电车男》故事的介绍和背景资料，有条件上网的读者可以通过以下网址查看http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?



boardID=9&ID=97746&page=1，这里不再赘述。

《电车男》故事所掀起的巨大热潮，固然有文化炒作的痕迹，但是嗅觉灵敏的文化产业投资者并不会把大把的金钱投资在一个缺乏内涵的故事上面。《电车男》的成功，有很多是源自于其自身的社会文化意义，而这些，都是与如今建立在网络上的新的传媒和交流方式，与正在向普通人群扩展的游戏族群的生存状态相联系的。下面，就《电车男》故事背后的社会文化意义以及它与我们这些ACG FANS有何样的联系，我们简单的展开叙述一下。

《电车男》的社会文化意义

信息社会中的人际关系

在《电车男》这个故事中，除了御宅族狗熊救美最后抱得美人归这个看点之外，还有就是网友们众志成城的为电车男出谋划策，帮助他最后获得美人的芳心这个看点了。

在互联网技术刚进入社会化应用的时候，就有学者思考随着交流方式的改变，人类社会的人际关系也将出现相应的变化。互联网将赋予冷冰冰的机器社会化意义，改变单机用户因缺乏交流而离群索居的孤僻生活，但互联网带来的新的人际关系又与传统社会的人际关系不同，躲在显示屏后面的面孔在网络社区内或许有着和现实世界完全不同的社会身分，所以网络世界也许会成为那些在现实世界中生活得不如意的人逃避现实的天堂。因此，网络的出现对现实社会的人际关系来说，作用可能是负面的。但网络社会又和现实社会不同，各方面都要比现实社会简化许多，所以存在于网络上的这种人际关系并不能代替原本现实社会中的人际关系。那么，因网络诞生的这种新的人际关系为人类社会的道德观念带来的是倒退还是前进呢？

当然，负面作用的例子很多，因此持悲观态度的人不少。比方说，对于知识产权的蔑视、非法信息的传播、欺诈交易的横行等等，这些明显违反现实世界道德标准的事，在互联网上的道德标准就开始变得模糊。而且，网络上提供网友交流的网络社区不少，但大都是一盘散沙，大家都已经习惯于在上面嬉闹和调侃，一个恶意修改网友照片取乐的帖子可能会有很高的浏览率和回帖量，一个哗众取宠的女人也许会被吹捧为偶像，但一个真心求教问题和寻求帮助的帖子却往往乏人问津。更有甚者，在网络上拉帮结对搞小团体、排除异己、别有用心地谋求利益的人也不少。但正当有人因此而感叹世风日下、人心不古的时候，“电车男”的出现却让人看到了一丝曙光。

一干网友众志成城地帮助“电车男”的场面绝对是振奋人心的，即使你看不见一张张躲在显示屏背后的热切的脸，但却仍然能感受得到一颗颗藏在关切文字下的温暖的心，这一刻，光纤中传递的不再是冷冰冰的比特流，而是二进制数字化的人类感情，让人内心觉得无比温暖！而受到如此待遇的电车男，在经历一次次灰心和失败之后，仍然能鼓起勇气继续追求自己心目中的女神，和这些网友的关心和支持是分不开的。而且不仅如此，电车男一次次锲而不舍的追求最终又鼓舞了网络上许多对生活灰心失意的人，让他们发现生活中最终还是存在真善美，帮助他们重拾信心，面对生活的挑战。

“电车男”中所代表的正是网络化的社会关系中积极向上的力量，我们有理由相信，网络文化不是垃圾文化，他们中的精华最终将带来社会整体意识的进步。

大小文化圈之间的矛盾与冲突

关于这一点，上面我们已经简要地提到过，不过这当中还是有些问题，那就是为什么主流社会会对ACG小文化圈有着诸多误解，而我们如何做才能让两者相互理解呢？我们先从御宅族的含义说起吧。

说起来，前文中并没有对这个词进行过解释，笔者放到这里讲，其实也就是想集中解释一下御宅族为何会造成主流社会的误解。其实从字面意思上来说，“御宅”的原意为：1.对对方家庭的敬称；2.对对方丈夫的敬称；3.对对方所属公司或组织的敬称；4.对某种事物异常熟悉的人的俗称。而引申意就是指沉迷于自身某些嗜好中不能(无法或不愿)与外界交流的人。当然，这是外部社会对御宅族这一名词的广义解释，在御宅族的小圈子里，出于孤芳自赏的心理，他们把这个词狭义化了，有着明确的界定和衡量标准。按照御宅族的教皇，有着御宅キング之称的GAINAX的创始人之一的冈田斗司夫的说法，御宅族的定义为：在这个被称为“映像资讯全数爆发”的二十一世纪中，为了适应这个映像资讯的世界而产生的新类型人种，换言之，就是对映像的感受性极端进化的人种。不过教皇的话貌似不好理解，其实笔者认为，御宅族就是指在某方面有着强烈的爱好，并进行深入整理和研究的人。在御宅族团体的内部，对其有着严格的界定标准，一般来说，必须满足以下条件：1.有着高度搜寻参考资料能力；2.拥有对所关心的映像资讯爆发的适应力，有跨领域的资料搜寻能力，对映像创作者所提示的暗号，一个不漏地加以解读与研究；3.永不满足的向上心和自我表现欲。

不满足这些严格标准的人最多只能算是ACG FANS，但称不上是御宅族。所以笔者在前文中，在这两个词的使用上还是留心了一下的，按照以上标准，笔者也只能算是ACG FANS而不能算是御宅族。

从这些严格的标准我们能看出，其实御宅族内部还是非常孤芳自赏而不介意外部世界对其看法的，所以他们有意无意地将自己从主流文化圈中独立出来。事实上也确实是如此，主流文化视其为变态，但他们却视主流为落伍。所以在主流文化圈中，御宅族这个词是个贬义词，而在ACG小文化圈中，这个词是个却是个褒义词。

当然，仅仅是追求特例独行、非主流化，最多让两个圈子行同陌路，不相干系。但问题是，御宅族的爱好中，有着一些不健康的东西，严重的甚至可能危害社会。比方说萝利向、BL向、色情向等等。特别是1988年～1989年这两年间，在日本崎玉县和首都东京发生的幼女奸杀分尸案——“宫崎事件”，其巨大的恶劣影响令日本社会的普通民众对御宅族整个族群侧目而视，所以，也就有了果步连山田仅仅只是碰了一下的化妆笔也会毫不犹豫地扔掉这一幕，这种恶心可能确实不是装出来的。

笔者无意指责主流社会的文化排他性，也不想为御宅族是否有社会危害性开脱，因为笔者本身就反对这种将爱好神圣化和狭义化的小团体心理。或许纯正的御宅族并不介意主流社会对其的看法，但被主流社会孤立和鄙视，因而在御宅族文化圈之外找不到的朋友，(更不要说女朋友)毕竟不是一件很开心的事。所以两个文化圈之间如何相互理解，消除隔阂，也就成了御宅族也好、主流人群也好都比较关心的事。

日剧版《电车男》中，主流人群的代表沙织最终接受了来自身为御宅族的山田的爱，从他手中接过了御宅族文化圈中真善美代表的“月面兔兵器ミーナ”，从形式上，两个文化圈达成理解和通融。但这毕竟是电视剧，这种理解和通融是代表意义上的，而现实社会中，要两个文化圈消除隔阂，互相理解，可能需要做的事还有很多。

从ACG文化圈来说，走出围城何尝不是一种解决方法，当然这不是叫你放弃心爱的ACG，而是和大家一起分享你的爱好，这对于对ACG知识了如指掌，又有着强大的资料收集能力的你来说，绝对不是一件困难的事。我们前面说过，ACG文化圈和社会主流文化圈对立的一个主要原因是由御宅族的自恃清高、孤芳自赏造成的，有部分ACG迷在掌握了一定量的ACG知识之后，就觉得自己比ACG知识相对匮乏的普通大众要高人一等，但另一方面，社会主流的价值观念不会因为这一点就尊敬你，在得不到相应对待之后，有些人就怨天尤人起来，然后物以类聚，这样就慢慢形成了脱离社会的小文化圈。但问题是，ACG本身没有什么过错，它也是人类文化所凝结的精华，也并不希望自己成为人群对立的原因。既然ACG是好东西，那么为什么不能让更多的人来喜欢呢？想要让公众承认你在ACG方面的价值，首要就要让公众看到ACG的价值。那么，与其在小圈子里孤芳自赏，倒不出走出来向大家推广。

当然，在推广过程中，碰壁是难免的，一个社会总会有固执和保守的人。但努力也不会白费，当ACG在主流社会能被广泛接受后，你的价值也就实现了，相应的，也会受到尊重。另外，不要过分支持ACG中很多不健康的东西，任何文化圈中都会有这样的成分，但这些永远不会成为主流，永远只能在边缘和底层游走。所以在ACG文化圈中对不健康的成分加以限制，并对公众保持健康向上的形象，也是尝试和主流社会沟通的一条捷径。

对于社会主流文化圈来说，也应该有应有的宽容和理解，不要以自己单一的价值观去要求别人。经过大家的努力，我们应该能在现实社会中看到《电车男》故事中那美好的一幕。

真爱，永久不变

《电车男》这个故事，其实就是一个现代社会背景下的古典爱情故事，我们惊奇的发现，在将这个故事的现代含义层层揭去之后，剩下的那份纯净的爱情，竟然还是和几千年前一个样子。御宅族也好、离群索居也好，都不应该成为拒绝爱情的理由，这些障碍在真挚的爱情面前都会变的烟消云散。所以，ACG迷们，鼓起勇气，去寻找你们自己的“HERMES”吧！



她静静地躺在那里，不说话，静谧如一株植物。

大多数时候，她爱穿一袭黑袍，配上祖母绿的宝石，深沉不语。偶尔她也会幻化出各种姿态。或如水晶之剔透玲珑；或如大海之幽兰澄明；或如草地之清新芳郁。

用“她”这样温柔的第三人称，可以用来描述其果敢强悍的内在吗？

我试了试，她似乎同意了。

黄昏的余热即将退尽，夜即将来临。她知道，夜的天幕上，将缀满星辰，然后是又一个次世代的黎明。星辰还将留在天幕上，只是为新的阳光所遮蔽不见。

她仰望，凝视，等待。用双唇封印我们过去的诺言，用眼神向天空投递。

站在黄昏，写给星辰，写给我最亲爱的她——Xbox



站在黄昏，写给星辰

——Xbox创世回忆录

文 叉包饭斯DKCK

上部

众神创世



"告诉我，"他请求她，"你这应以璀璨的珠宝来装饰的美人，为什么被锁在这里呢？告诉我你的家乡。告诉我你的名字。"

——《希腊的神话和传说 珀耳修斯》

众神创世·念动

我们的故事从世纪末开始。

1998 年注定是全球电子娱乐业大悲大喜的一年。在这一年，世嘉正式宣布他们的下一代超级主机 Dreamcast 将在明年发售，并借此重回王者宝座；同时世嘉美国官方证实公司在上个星期刚刚裁掉 30% 的员工。在这一年，任天堂发布了新掌机 GameBoy Color。在这一年，已经被并购的 Atari 宣布彻底退出游戏业。在这一年，索尼举行了庆祝 PS 销量突破 5 千万台的活动，全体员工每人都得到了一件T恤和100美元的红包。在这一年，美国大发行商 Acclaim 面临巨额亏损。在这一年，EA 以 8.48 亿美元的年收入坐上全球电子娱乐业的头把交椅。真是"几家欢喜几家愁"啊。

到了年末，人们已经闻到了新的次世代主机大战的火药味。

【事件】1998 年～1999 年：新的次世代主机战争打响

1998年12月27日，世嘉在日本抢先推出了 1 2 8 位新主机 Dreamcast，正式打响了次世代主机大战。这款主机采用微软的 Windows CE 嵌入式操作系统，配有一个 33.6Kbps 的调制解调器，售价为 29800 日元。极高的性价比、前卫的造型、多样的功能让喝彩声不绝于耳。30日，即首发日三天后，世嘉就宣布DC的销售量已超过了15 万台。

1999 年3月2日，索尼电脑互动娱乐（SCEI）在东京正式共布大获全胜的 PS 继任者：PS2。这款在上一次大战中胜出的贵族子嗣，内嵌索尼和东芝耗时三年共同研发的 CPU "情感引擎"，主频达 300 MHz，使用特制的 Linux 操作系统。发布会上 PS2的惊人图像表现，特别是号称实时渲染的《最终幻想 VIII》的舞会场面令在场的媒体观众无不叹服，立刻轰动了全球游戏玩家群体。

1999 年 5 月 12 日，任天堂公布了自己代号为"Dolphin"的次世代主机情况（当时尚未公布 GameCube 的名字）。新的 Dolphin 主机是任天堂、IBM和松下三方合作研发的结晶，使用代号为 Gekko 的 CPU，主频超出 PS2 达到 400MHz，并预计在 2000 年圣诞节档期发售。

那微软呢？这一年微软在干什么？1998年嘛，当然是在红红火火地卖他们的 Windows 98 和 NT。这一年在美国出版的书籍里，有15本的书名中出现了"Bill Gates"这个名字。

第一次听见有关她的传闻，是在 1999 年。

1999 年底，业界开始流传一则谣言："微软正在秘密研发新的家用游戏主机，可能定名为 X-BOX"。联系到眼下已在热卖的Dreamcast和刚刚公布的PS2、NGC，这一谣言实在太"富于想像力"。微软官方对此表现出了一如既往的冷淡回应："本公司对任何谣言或推测不予置评。"在官方"纯属虚构"的坚决否认和没有进一步消息证实的情况下，此谣言渐渐平息下来。媒体普遍将软件巨人曾在 98 年 E3 上提出的"全力、全面进军游戏业"的豪言壮语，等同为"全力、全面进军 PC 游戏业"。

接下来发生的戏剧性变化让人大跌眼镜——

【事件】2000 年 2 月："大人物"泄密事件

2000 年初，育碧软件公司向游戏媒体发表了一则看似平淡无奇的游戏开发声明——

"2000年2月25日，育碧软件宣布：正在开发基于热门电视剧集《大人物》（V.I.P.）改编的冒险游戏。此作将围绕该电视剧中的主人公 Pamela Anderson展开。此游戏将在以下平台推出：PC、PS、PS2、N64、Dolphin、GBC、GBA、DC，和 X-Box。"

《大人物》果然有"大嘴巴"。在一长串主机平台名字的最后，居然冷不丁再次出现了"X-Box"这个从未公布过的"幽灵平台"。这款几乎无人知道的游戏，居然就是严格意义上公布的第一款Xbox作品……还好这款作品的次世代和PC版本最后都取消了，没有发售。一时间，谣言死灰复燃，关于 X-Box 真相和微软野心的猜测再次浮出水面。

如果说，Ubisoft 这回是一不小心说漏了嘴；那么此后不久，微软神不知鬼不觉地将 www.Xbox.com的域名从一家私人公司手中收购了过来——此举难道说明这一切都是真的？

很快关于Xbox具体规格的谣言也开始出现。业内消息灵通人士透露：微软正在和一些芯片供应厂商就新主机进行秘密接洽。很有可能采用 AMD的CPU处理器；而图形芯片将可能是 Giga Pixel 公司的GP-1 图形处理芯片。



▲图为 PS 版《大人物》封面

众神创世·正名

2000年，任天堂则不动声色，没有发表关于Dolphin的任何新消息；而所谓的“X-box”还只是谣言而已。2000年3月4日，索尼公司在日本正式发售了PS2，并预定于当年第4季度在美国上市。配备了“情感引擎”(Emotion Engine)、使用DVD作为媒介、惊人的全3D图像——PS2的出现真正宣告了次世代的到来，与抢先发售的世嘉Dreamcast展开了火热的争夺。

谁都没想到，就在PS2发售后一周，2000年3月10日，有关“X-BOX”的谣言嘎然而止。因为一切都成了现实——

【事件】2000年3月10日：微软正式公布Xbox主机计划

2000年3月10日，一年一度的“游戏开发者大会”(GDC)在美国圣何赛的会议中心如期举行。在大会开幕式上，微软公司主席兼首席架构师比尔·盖茨出其不意地向世人公布了一个大秘密——微软将推出代号为Xbox的全新游戏主机！

“微软公司在软件研发产业拥有雄厚实力，我们的Xbox将为游戏开发者提供功能强大的平台，为狂热玩家提供无与伦比的体验。”比尔·盖茨说，“我们希望Xbox能成为全球最优秀的、最具创意的游戏开发者的选择。”

比尔·盖茨在会上以一个“X”状的概念模型代替主机真身示人，演示了一段代表DiretX 8和Xbox技术的Demo：一名短发的女战士和一个高大威猛的机器人，同步合着有节奏的节拍做着一套武打动作。Xbox主机的主要优势也得到了说明：丰富、快节奏的游戏体验、网络连接功能、便利的开发环境。当时官方新闻稿公布的Xbox详细规格比较简单，语焉不详。据消息灵通人士将官方信息补充如下：



▲在Xbox主机的真实造型公布之前，一直以这个银色的X作为其原始概念形象进行宣传。

* DirectX API（应用程序接口）
* 处理器：英特尔奔腾III处理器（Intel Pentium III），附有有SIMD指令扩展（主频为600MHz）
* 图形芯片：定制的3D Nvidia图形芯片（NV15图形处理芯片）
* 操作系统：Windows 2000核心，配有DirecX 8；
* 内存：64MB 200MHz DDR一体化系统；
* 音响：定制的3D音效芯片（64声道I3DL2处理器）
* 媒介：4倍速DVD，具备影片回放功能
* 存储：内置8GB硬盘；
* 端口：四个游戏控制器端口，一个扩展端口；
* 网络接口：10/100 MBps以太网卡；
* A/V接口：可接驳VGA显示器、平面显示器、电视和HDTV（高清晰度电视）设备。

比尔·盖茨称Xbox“绝不是一款披着主机外衣的PC”。新主机将于2001年秋季在北美率先上市。尽管他并未透露这款未来游戏平台的价格策略，但根据微软公司的强大财力和营销实力判断，Xbox的价格很可能在249美元至349美元之间。

官方新闻稿中还称，微软就Xbox计划成立了全新的游戏事业部。

这场预谋已久的作秀是如此突然，让所有的与会者大感意外。他们原先是准备来听盖茨夸奖最新版本的DirectX 8有多么绚丽的。当然，盖茨的演讲也提到了全新的DirectX 8将为PC玩家带来全新的游戏体验。而实际上，DirectX 8和Xbox的诞生密不可分。根据微软内部的说法，Xbox的创意源自1999年3月份的一次会议，一位经理提出微软应该研发自己的游戏主机；而这个创意正好与DirectX开发团队的想法不谋而合。然后这个提案被正式向公司高层提交，并获得了支持。于是，一年之后，一切都成了现实！

此新闻一经媒体向全球公布，立刻引起舆论哗然。作为“新经济”的象征、全球财富500强的领军企业，微软如果真地进入家用主机大战中搅局，岂不天下大乱？一时间Xbox闹得游戏界沸沸扬扬，本已火热的主机大战再次升温。

我们不妨扫描一下当时业界的反应，时过境迁，有些事情看来尤其有趣。

率先表示支持的当然是各大游戏软件开发和发行巨头。对他们来说，多一个平台，就是多一块田。何乐而不为？EA公司、Eidos公司、Acclaim公司、Activision公司、Bungie公司、科乐美（Konami）公司、孩之宝（Hasbro）互动公司和Titus公司纷纷对Xbox的“空降”表示祝贺，同时声称将为Xbox平台提供大量精彩的新游戏。EA的首席执行官兼总裁拉瑞·普罗伯斯特（Larry Probst）说：“我们认为微软公司的进军电子游戏，对业界而言是一件非常重要的、具有积极意义的大事。EA很高兴能有机会为Xbox平台带去各种精彩的游戏作品。”

时任Konami社长的上月景正说：“我们将欣然为新的Xbox平台进行开发，因为我们认为此举能拓展家用游戏主机市场。我们计划组织一支Xbox开发团队，并率先公布新作品。我们希望Xbox会成为一款成功的主机，并刺激游戏主机业的进一步成长。”

微软作为一家上市公司，这么大的举动当然也震惊了华尔街的经济学家和投资分析师。当时美国《华尔街日报》、英国《金融时报》都曾以此为标题新闻进行了连篇累牍的报道。他们指出：进入完全陌生的游戏主机领域，这或许是微软自创立以来最富“反微软”色彩的一次行动。

接下来是硬件分析师。在新闻稿公布的规格中，最让人感到意外的是微软公司并未像传言中所说的那样采用AMD处理器。其中最主要的原因恐怕还是价格问题，财大气粗的英特尔公司完全有实力将奔腾III的价格降至微软公司能够接受的范围以内，帮助后者控制成本；而AMD公司在报价上显然不愿意像英特尔那样“豪爽”，短视地把大好的芯片订单拱手相让。规格中的另一个意外是，微软公司最终放弃了Giga Pixel公司的GP-1图形处理芯片，转而采用NVIDIA公司的NV15图形芯片。NV15芯片是NVIDIA公司目前的主导芯片，也是GeForce家族的第三代产品。事后证明，微软和NVIDIA的合作还不止与此，Xbox的主板和音频芯片也是NVIDIA设计并提供的。

最后，“左眼跳灾”的当然是“既得利益者”——各大日系主机厂商了。Xbox最可怕的地方并不在于它在公布初期就是机能最为强大的主机，而更在于它的生产商——微软。的确，微软不熟悉家用主机市场，但同样地，世嘉、索尼、任天堂此前也从来没有和这个软件巨人交过手。同已经发售的世嘉DC、刚刚公布的索尼PS2和次世代任天堂相比，Xbox的独特优势在于强大的互联网支持功能、丰富易用的游戏开发资源……最关键的是，微软还有大把大把的美钞为Xbox造势。就算是最坏的结果，微软也输得起。

所以，以索尼、世嘉为首的游戏主机生产商对微软此举表现出明显的敌意。而居于市场第2位的任天堂在Xbox公布后不久即表示，其Dolphin在北美与欧洲市场的推出日期将延后至2001年上半年。Xbox的横空出世无疑将使这次主机大战空前惨烈……



众神创世·蛰伏

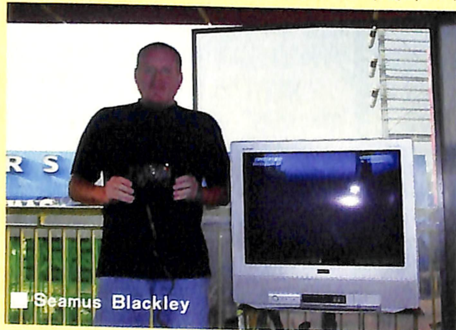
微软在IT业崛起的神话在21世纪的黎明已经坚不可摧：苹果（Apple）为之落地、太阳（Sun Microsystem）为之黯淡、蓝色巨人（IBM）为之退让。微软每次进入一个新的领域，总是以“搅局者”的身份出现：DOS系统，他不是第一个，但是比IBM还赚；图形操作系统，他不是第一个，但Windows已是占有率的绝对王者；互联网浏览器，他不是第一个，但如今已是IE的天下……微软每次都不是第一个想出问题答案来的孩子，但每次总是能以自己的方式把源自他人的创意做到最好。微软学得很慢，但很致命。


▲微软位于华盛顿特区西雅图郊外雷蒙德总部的园区大门

这次进入游戏主机领域，微软变了很多。他开始像一个恭谦的学徒，开始以打造软件完全不同的方式，去创建一个硬件平台。

要说微软在家用主机方面的惟一经历，就是向世嘉的Dreamcast提供嵌入式操作系统Windows CE。Windows CE是针对PDA、手持设备、数字家电等领域开发的操作系统。微软在考虑给Xbox使用怎样的操作系统时，一开始就排除了Windows CE，原因非常简单——Windows CE不支持DirectX 8。最后微软瞄准了他们应用于服务器的高端系统Windows 2000。

Xbox最早的开发工作由微软公司的西摩斯?布莱克利（Seamus Blackley）领衔一支名叫“Xbox高端技术小组”（Xbox Advanced Technology Group）的团队进行。布莱克利是位资深游戏开发者和高能物理学家。呃，高能物理学家、高端技术小组……听起来像在研制什么秘密激光武器之类的。实际上微软也乐于给公众留下高科技公司的印象。而Xbox的最终造型看上去的确很像科幻电影里的道具。


■Seamus Blackley

布莱克利提到在3月后的一份调查问卷显示，玩家希望Xbox能在2000年E3大展上重拳出击。但玩家或许太心急了，毕竟才刚刚过去两个月，离发售日期还有一年多的时间。

【事件】2000年5月8日：按兵不动的E3大展

“电子娱乐大展”（Electronic Entertainment Expo）简称E3，是美国乃至全球最盛大的电子娱乐业国际展会。每年5月的E3，全球游戏业的软硬件厂商都会使出浑身解数，展示自己的新品。每年E3的各种谣言和信息也呈爆炸之势，源源不绝。

回望1999年的E3，微软可谓风光无限。他们携Digital Anvil工作室开发的《自由枪骑兵》（Freelancer）出展，一举夺得当年的E3展会最佳游戏大奖、最佳PC游戏和最佳图像等最高奖项，成为1999年最耀眼的原创作品。微软还展出了《帝国时代II：帝王时代》、《微软模拟飞行2000》和《亚瑟龙的召唤》等17款PC游戏作品，几乎涵盖了所有主流的游戏类型。

在2000年的E3上，最佳游戏和最大热点无疑是Konami旗下的PS2版《潜龙谍影2：自由之子》全部靠即时渲染剪辑而成的画面，引起了巨大的轰动。PS2的强大机能得到了精彩展示，画面的细腻程度以及各种渲染效果也是在以往的主机，甚至“同时代”的Dreamcast上前所未见的。MGS2的演示正好说明了这届E3的主题：“超乎想像”（Beyond Imagination）。然而媒体和玩家强烈期待的Xbox主机未做任何实质性展示，只有一个巨大的Xbox概念模型和美丽的模特面对相机搔首弄姿。惟一的视频展示就是在年初的游戏开发者大会上的Demo，还是只对媒体开放的闭门展示。真是吊足了玩家胃口！微软这次似乎只是冷眼旁观世嘉DC华丽的挣扎，和索尼PS2表现出的强大潜力。



▲说实话，要设计出反映主机理念的概念模型也并不容易，你不觉得这个展示很酷吗？

众多游戏媒体当然不甘心空手而归，他们抓住了负责微软游戏事业部的高级副总裁Robbie Bach，他总算就Xbox计划做了一些官方描述。他首先表示微软的Xbox计划不会影响他们“成为PC游戏No.1出版商”的目标。和比尔·盖茨声称Xbox“绝不是一款披着主机外衣的PC”不同，Bach则毫不讳言：“Xbox类似PC架构的设计，呼吸着微软强大的研发环境，一定能给人们带来全新的游戏体验。”

他还透露：随着Xbox计划一起成立的微软游戏事业部内分六个部分。第一组负责制造Xbox操作系统的运行库和开发套件。第二组负责制造硬件，包括主机主体和周边外设。这组人员正和Nvidia、Intel的工程师紧密合作。第三组负责开发微软品牌的游戏作品，PC和Xbox游戏兼顾。第四组负责市场开拓。第五组负责处理公共关系和寻找新的商业机会（授权产品开发等）。第六组则是跑腿的物流组，负责把产品分运到各个零售网点。

由此我们看到：E3 2000不动声色的背后，以Xbox为强烈刺激，微软正悄无声息地打造着自己的游戏帝国。他们在2000年的一系列低调动作都为日后Xbox的征途攒足了实力。

众神创世·蓄力

【事件】2000年5月：硬件规格升级

随着这年E3大展在MGS2的一片叫好声中落下帷幕，微软反而出人意料地在展后公布了Xbox硬件规格升级的消息：

* CPU：Xbox中央处理器将由年初公布的奔腾III 600Mhz，提高到奔腾III 733Mhz，使得Xbox运算能力能达到每秒1.2兆次
* 图形：在开启FSAA（全景反锯齿）效果下，3D多边形处理能力为1亿5000万个/秒
* 音效：256立体声道，支持DirectSound
* 记忆体：游戏存档记录以8MB记忆卡为主；而内建的8GB硬盘主要是用于游戏内容扩充、网络服务。8GB容量可能向上调整到10GB
* Xbox的外观设计将在几个月之后公布
* Xbox使用的操作系统是精简版本的Windows 2000
* 以DirectX 8工具为主体的Xbox开发套件将在今年6月发放给各软件加盟商，而微软也会提供免费的技术支持

——微软显然已经在暗暗发力了。

2000年6月31日，微软正式向全球的软件制作商发送Xbox软件开发套件：XDK。微软预计到夏末，将会有超过1000余个XDK开发包寄送到全球100多家加盟软件商手中。这批最早的开发包里包括一台安装了特制开发系统的PC，和一整套DirectX API等软件，当然还有一堆软件开发人员爱“吃”的技术支持文档。考虑到最终的Xbox规格未定，所以这些开发套件都是可以进行软、硬件升级的。

提前15个月就发布开发包，可见微软在开发环境方面对程序师的

厚道。其实微软此举的用意也非常明显：确保在明年秋季的首发有足够的软件阵容。

的确，家用游戏主机的生存法则就是"硬件赔钱，软件赚钱"。除了资本游戏外，学会做"独占大作"这篇文章更是至关重要。以索尼的PS2战略为例：他们在《GT赛车》、《最终幻想》等作品上赞助大笔开发经费，确保这些独占大作的超高质量，从而刺激消费者对主机购买的欲望；而主机占有率的进一步提高，反过来又会带动整体软件销量的提升——从而养活一批二线、三线厂商和作品。

微软作为软件巨人，当然知道软件的价值何在。而优良的开发环境也是他们最好的一张牌之一，不似PS2的开发环境，决没有DirectX那样丰富易用的API可选。

于是，微软做了一个明智的决定：并购。

【事件】并购2000：微软的新游戏

为了充实自己的软件阵线，确保在Xbox首发时分就能拥有一批一流的软件作品，微软在2000年展开了一系列令人眼花缭乱的并购。先后被微软并购的著名游戏工作室有：

公司名称	著名作品
FASA	《机甲战士》
Access	《果岭》
Bungie	《光环》
Digital Anvil	《自由枪骑兵》

我们不妨逐一解说一番。FASA在PC上著名的《机甲战士》系列是欧美机甲对战类大作，在微软收购后进行了脱胎换骨的改造，随后为Xbox平台贡献了精彩的兄弟系列《机甲先锋》(MechAssult)；Access公司的《果岭》是欧美流行的高尔夫球游戏佼佼者，相对于EA更为大众化的"泰格·伍兹"系列，果岭的突出特色是逼真的高度模拟性；Digital Anvil的《自由枪骑兵》可能是最富悲剧色彩的作品，1999年这款PC作品勇夺E3最佳游戏大奖，然而游戏迟至2004年——当人们快把它遗忘时才上市。而他们也未在Xbox平台有所建树，令人颇感遗憾。

最后要说说Bungie，他们的《光环》如今已是Xbox平台首屈一指的标志性超大作。2000年7月他们被微软收购所引起的轰动可不小，因为此前Bungie一直是苹果机平台的忠实支持者。不过根据收购案的访谈，Bungie携《HALO》投奔微软是"投怀送抱"——领军人物Jason Jones等高层率先联系了微软，而他们越是了解Xbox计划，就越觉得应该把自己卖给微软！

在完成对Bungie的收购后，微软内部已经建立起包括设计师、程序员、测试员和制作人在内的完整游戏开发团队，总数超过700人。除了直接收归进Microsoft Game Studios麾下，微软和一些著名制作室也建立了密切的第二方合作关系。即这些工作室仍然是独立公司，但其作品都将由微软负责独家发行。

这些著名的工作室包括：

* 前著名的牛蛙（Bullfrog）制作人彼得·莫利纽克斯（Peter Molyneux）重新创立的Lionhead Satellites（后更名为Lionhead Studios）。后来为Xbox奉献了《神鬼寓言》(Fable)。

* Oddworld Inhabitants公司，他们著名的"奇异世界五部曲"是电子游戏高度艺术化的典范。微软和他们达成了全球独家发行协议。而"五部曲"接下来的作品都将在Xbox主机平台独占发售。

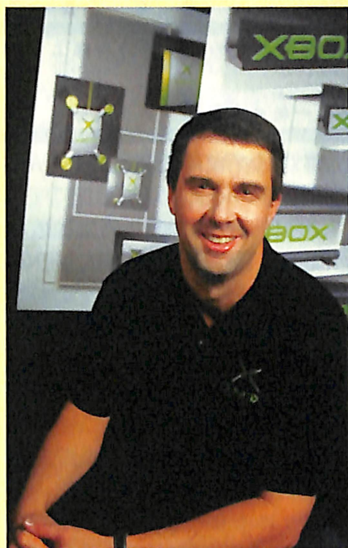
* 英国的Climax Group公司，后来为Xbox奉献了ARPG作品《神鬼战士》(Sudeki)。

* 曾经为LucasArts开发出著名的"钛战机"系列的著名制作人Lawrence Holland创立的Totally Games Inc.

* 曾经为EA开发过《NASCAR赛车》和《麦登橄榄球》(Madden Football)作品的Stormfront Studios

秋天还有一件事情吸引了玩家的眼球。微软进一步揭开了Xbox的神秘面纱——公布了支持Xbox平台的游戏公司名单，和Xbox的标志图案。

【事件】2000年9月：Xbox主机标志公布！



▲这就是我们的首席Xbox官Robbie Bach

微软在2000年9月宣布已经有愈150多家国际著名游戏制作商和发行商宣布支持Xbox平台，包括：Activision、Bandai、Capcom、Eidos Interactive、Hudson、Infogrames（后更名为Atari）、Konami、Midway、Namco、Sierra、THQ。这时候我们的老朋友Robbie Bach作为全面负责微软游戏部门的大佬，也获得了一个有趣的名号：CXO——首席Xbox官(Chief Xbox Officer)。"要知道离发售还有一年呢，"Bach自豪地说，"玩家将看到更多激动人心的作品公布。"

"我们要求logo能彰显Xbox那种新鲜感和生机勃勃，让每个玩家都知道他们将进入一个新世界。"微软负责Xbox市场推广的经理John O'Rourke说，"有一群滑雪板爱好者最近看到这个标志，对我说他们想把它印在自己的滑板上。这就是所谓的'深入人心'。"全新的标志以绿色为主打，三维的立体造型仿佛一个开裂的能量球，其中X型的裂口似乎正要释放出什么强大的能量。这一充满动感的独特标志成了Xbox理念最好的形象化表达。



这边微软话音未落，玩家的眼球立刻又被转移了。2000年10月26日，索尼的新主机PS2正式在美国市场推出，售价为379美元。这比Xbox和Dolphin的发售早了一年多。

2000年12月，仿佛是个圣诞礼物一般，EA终于声势浩大地宣布将支持微软的新主机。EA的首席执行官兼总裁Larry Probst说："微软有足够的眼力、技术实力和资源，给我们的业界带来震撼。"根据这次的合作联盟协议，EA内部的全球工作室会负责Xbox产品的开发。EA希望能在主机首发时推出10款作品。为了表达支持力度，EA一口气就向微软订购了500个XDK开发包。

微软也籍此机会高调宣传了他们在全年不遗余力的推广成果：已经有200多家大大小小的开发商表示会支持微软的新主机；已经有18家开发商表示会推出以微软品牌发行的独占作品。微软为2001年Xbox造势的推广宣传费用也让举座皆惊：5亿美元！这样庞大的预算甚至超过了微软Windows 98的宣传力度，成为微软有史以来最为疯狂的一次赌博。

山雨欲来风满楼，2000年就这样在躁动与摩拳擦掌中转瞬即逝。主机大战的每一方势力都明白：如果2000年还只是抢眼球，那2001年才是真正的烽火岁月——抢钱啦！



三神乱战·冲刺

2001年到了。这一年，任天堂的Dolphin和微软的Xbox都将相继上市，次世代主机将正式进入混战局面。

新年刚过，微软就频频出招，发起了一轮又一轮的“春季攻势”。

【事件】2001年1月6日：Xbox主机外观设计公布！

在美国赌城拉斯维加斯举行的国际消费电子大展（International Consumer Electronics Show，简称CES）上，微软主席比尔·盖茨向世人公开了倍受关注的微软首款家用游戏主机——Xbox的最终外观设计。



主题演讲上，比尔·盖茨展示了Xbox主机实体造型、手柄设计，并演示了两款独占游戏。他说：“Xbox是电子游戏的未来。以其令人叹服的高科技和惊人的图形处理能力，将为未来几年的游戏业树立全新标准。它将赋予游戏设计师充分的能力，将游戏体验提升至全新的境界，感受到其他主机平台所没有的无穷想像力和创意精神。”

主机的造型如同美军的秘密武器，或从几千米高空坠落也不会损坏的飞机飞行数据记录器——黑匣子。机身整体充满了工业味，尤其是四面类似散热片的空挡设计，仿佛是一部蕴含了无限动力的引擎。中央印有Xbox字样的logo散发着代表“高科技感”的绿色光芒。手柄的设计也非常独到，中央依然是Xbox醒目的标志，双摇杆，丰富的按键，具备细腻的256级振动。

游戏演示阶段，盖茨请来了世界摔角联合会（World Wrestling Federation，简称WWF）的猛男选手The Rock，和他共同演示了THQ的游戏《WWF 摔角2》（WWF Smackdown！2）



造型公布的同时，微软也进一步明确了主机的硬件配置：

*四个前置游戏控制器接口，可接驳各种外设，包括手柄和语音耳麦等。
*前置的托盘式DVD驱动器
*多种AV输出端子，支持电视和家庭影院系统
*以太网卡，通过宽带网络提供丰富的在线游戏体验
*GPU：由NVIDIA提供的强大图形处理芯片（NV2a，主频233MHz）
*CPU：由英特尔提供的特制奔腾Ⅲ处理器（主频为733MHz）
*存储：业界首创的内置8GB硬盘，提供海量游戏存储空间

2000年E3大展后所称的“游戏存档记录以8MB记忆卡为主”最终被放弃，选择了将硬盘作为存储游戏的主要空间——这的确是个大好消息！在去年Xbox首次宣布时，就已有证据显示“新微软”开始在形成了。在游戏主机的内部规格最后敲定之前，微软花了将近一年的时间向游戏开发商咨询。“最大的讽刺，我想是有时候微软会很自大、高傲地抱怨它所处的市场。”微软的游戏出版副总裁Ed Fries表示，“但这只是反面。我们是新人，每个人都真的很热心要告诉我们，在现有的机台上开发游戏的过程当中会有什么挫败和限制。然后我们就开始打造他们所说的，可以让他们制作出伟大游戏的主机平台。”

自此，Xbox的外形和内在配置都已经完全明确。

Xbox的造型一经公布，立刻引起了玩家的热烈讨论。总体来说毁誉参半：庞大的机身恐怕是有史以来最威猛的家用游戏主机，整整比PS2大了厚了一圈，重量也一定不轻。黑金刚或许很得男性玩家的喜爱，但是也着实吓退了一些不那么狂热的玩家和女性群体。但是媒体给予好评的也不在少数。GameSpy网络的负责人Benjamin Turner就在展会后对这一个性化的设计大加赞赏：“这绝对有够出位，是那种索尼的PS2完全不可企及的感觉。”

其实微软为了确定主机造型，颇费功夫。微软明白自己在电子消费品和工业设计方面素无经验，所以他们恭谦的学习态度和所下的精力也让人对微软“再学习”的企业文化深深感佩。

决定Xbox造型的部门是微软游戏事业部的第二组。他们在游戏事业部的房间号码是1160，被喻为“鬼屋”，因为房门永远关着，而安全警告的红灯也一直没有熄灭过。里面负责打造Xbox的设计师是Horace Luke，他全面负责主机的外形、手柄外形和标志的设计。根据后来探索频道（Disovery Channel）在2002年制作的纪录片《X机密：揭开微软Xbox的秘密》（X-Factor：Inside Microsoft's Xbox）中的内幕揭密，Luke最早想到的就是绿色，而且是那种散发着荧光的绿色。这是最能给人带来高科技联想的色彩。他在画原设稿时用的绿色荧光笔就立刻让他拿定了主意。Luke回忆说：“简直是浑然天成。”

此后他给Xbox设计了不下十余个外形，最后聚焦到“能量”这个核心概念上，所以最后的Xbox造型突出的是一种动力澎湃的感觉。Luke这样谈及他的设计理念：“当玩家看到Xbox的时候，我希望他们一眼就能想起自己听过的最吵的汽车音响，足够把他们家玻璃振得咯咯响。这就是他们希望Xbox所能拥有的强大威力。我也想给这款主机营造一种很酷的叛逆精神：当玩家开启主机的时候，他们的妈妈或女友就会走过来要他们把Xbox关掉。”

手柄的打造更费周章。他亲手先在车床上加工出原始模型，再导入到CAD软件中优化设计。一般手工制造原始模型有两种方式：加法或减法。也就是用泥塑的方式不断把造型从骨架开始丰满；另一种则是用一块原始素材，雕刻大理石般地把不需要的部分去掉，剩下最后的形态。Luke用的是后一种——仿佛一个雕塑大师般地在工作室前前后后憋了近一年，用自己的双手不断感受最符合人体工学的设计。

他们的信心还来自于5000个玩家的参与。微软的设计师对5000个分布在美国、日本和欧洲的玩家做了问卷调查。设计师甚至还亲自走进了130位玩家的家里，亲身感受玩家在客厅和卧室中的实际游戏环境。比如Luke本人，就走访了美国和日本的约20多个玩家。他在他们家里玩游戏，并询问有关对当前主机的不满和期望。他还深入到了日本特色浓郁的游戏零售店，那里是年轻人可以消磨一天的地方。“感受这种玩家文化，用他们的眼光去看待每一天。”Luke说道。

所以在最后的设计中，许多细节都体现了玩家的意见。比如品牌的呈现，考虑到微软的形象一直是软件巨人，因此在设计中，极力把Microsoft的字样非常不起眼地安排在主机正面的右下角，突出Xbox这个独立品牌。再比如长9.5英尺的手柄连接线，是当前所有主机中最长的，方便玩家在沙发和床上有足够的活动空间；而且在手柄线的连接处还巧妙地设计了一个断口，在玩家不小心脚下拌蒜，拉到手柄线的时候，端口会自动脱落，以免手柄线拉动主机。

在整个设计过程中，微软和玩家一直保持接触。部分签订保密协议的玩家前后一共试用了34种Xbox手柄原型设计！

在拉斯维加斯的春季攻势第一炮过后，微软又在三月份的日本立刻开出第二炮——

【事件】2001年3月30日：微软公布“Xbox东京攻略”

日本市场是家用游戏主机的“龙穴”。而和日本市场同样重要的就是TGS——东京游戏展。2001年春季的东京游戏展，比尔·盖茨在一月刚刚过去的美国发布会后，突然空降东京，发起了全面的“Xbox东京攻略”。比尔·盖茨在主题演讲中慷慨呈词：“我们的目标是用Xbox创造电子游戏业的未来，而日本市场将在其中扮演重要角色。我们极其热切地盼望着与日本的游戏艺术家们就Xbox展开合作，共同成为重塑电子游戏业创造力的先锋。”微软表示已经和约70家日本厂商达成了合作意向，其中包括昔日王者——世嘉。

仔细翻看Xbox东京攻略，主要有三大招式：1.微软发布日版手柄；



2.微软获得世嘉支持，达成战略联盟；3.微软成立独立的Xbox日本分公司。

主机的公布和1月的CES一样。如上所述，微软对日本市场做了深入的调查，所以在手柄方面，单独推出了针对亚洲人习惯和较小手掌设计的日版手柄。美版手柄着实非常庞大，而日版手柄则更为小巧，两个logo的大小也做出了相应调整。同时键位的分布也非常不同：美版的START和BACK键设计在中央下部；日版则在左下部。美版的黑白键在右侧，和ABXY四个彩色键形成大致并列的两排；日版的黑白键则挪到了右下侧，ABXY四个键呈规则的十字状分布。其次是两个摇杆的细节，摇杆的接触面积较小，边缘向下弯曲，整体像蘑菇；而日版接触面积更大，边缘略向上翘，整体像荷叶。最后就是十字键（D-pad）的细节，美版用了微软在PC手柄上惯用的8方向键造型；而日版使用了经典的“任天堂式”十字键。这样原先针对不同市场的人性化设计，最后反而闹出了“手柄设计失败”的结局，容我们在下文细谈。

微软还在东京正式宣布成立“Xbox日本分部”，将负责协调日系第三方厂商的关系，负责Xbox在日本的运营、市场推广和研究。同时，在日本分部内还成立了Xbox游戏制作组，致力于开发和发行微软自有品牌的Xbox游戏。

除此之外，微软还表示会和NTT合作，为日本玩家提供在线游戏服务。

这恐怕也是游戏业界反复上演的“今非昔比”大戏的最新一幕：曾经为世嘉主机提供操作系统软件的微软，如今反过来，成为了主机厂商，而世嘉则成了纯粹的软件“打工仔”……

这里我们不妨岔开一下，看看微软大步迈进的时候，世嘉在家用主机这个“鳄鱼池”里惊心动魄的逆转。由于PS2在全球的热卖风潮，和完全超越Dreamcast的画面表现能力，DC的销售一落千丈。原先支持DC的软件商也纷纷转投PS2怀抱，DC一时间门庭冷落车马稀。同时硬件成本也无法得到有效控制，每卖出一台DC，世嘉都要不断亏损的局面日益恶化。终于在2001年1月31日，日本SEGA正式发表声明：将从3月份起停产DC主机。更为讽刺的是，此消息一经公布，世嘉在东京的股票立刻飚升。而预计2001年3月份的最终财政赤字将由原本的236亿日元大幅增加到赤字583亿，面临现金流枯竭的危险境地。时任CSK社长的大川功从自己口袋里掏出私人资产，共850亿日元，帮助公司渡过难关。之后，世嘉宣布彻底退出家用主机硬件的争夺，转而成为一家“世界一流的专业软件供应商”。

根据后来的一些传言，在最危难的时候，微软曾和世嘉讨论过并购事宜。但最终成为历史的，不是并购，而是两者在东京游戏展上的战略联盟。世嘉宣布将全力为Xbox平台带来11款一流的游戏作品，现场公布的有四款：《铁甲飞龙》、《枪之女神》、《街头涂鸦小子未来版》和《世嘉GT赛车》。

事实证明两者在日后建立了良好的合作关系，原世嘉美国公司的副总裁Peter Moore更是干脆跳槽到了微软游戏部门为Xbox效劳。不知道比尔·盖茨是如何评价身边这位浑身冒着未尽的硝烟、败下阵来的“退伍老兵”的。至少世嘉是个活生生的例子：微软要当心啊！主机大战可不是好玩的！无论你如何无限风光一时，稍有闪失便满盘皆输……

不过微软毕竟不是世嘉。大家别忘了，光是Xbox的宣传费用，微软就大手笔地投入了5亿美元预算。而看美元在主机大战中燃烧最好的战场，还是一年一度的“冤家碰头会”——2001年E3大展。

三神战乱 下部



阿迦门农则奔走在军队中号召着：“现在，我的朋友们，大家要勇敢些，确信你们自己的力量。一个种族如果有自信，那么胜利的机会比失败要多得多，但逃避的人却是既无帮助又无光荣的。”

——《希腊的神话和传说·特洛伊的故事》

三神乱战·烽烟

【事件】2001年5月16日E3大展：三分天下

本年度的E3大展场地规模极为庞大，主办方IDSA会长道格拉斯在本次展会间对游戏产业现状的评价是："处处皆游戏，人人皆玩家。"其实媒体和玩家都明白，应该是"处处皆硝烟，人人皆战士。"

开展第一天一系列的专题讨论会就已经弥漫着次世代主机大战的浓重火药味。三大阵营的大佬：微软游戏部门高级副总裁（CXO）Robbie Bach；美国任天堂市场部行政副总裁Peter T. Main；美国索尼总裁兼首席运营官平井一夫纷纷轮番上阵，假各种专业议题之名，扬各自的主机之威。三足鼎立的局面由此形成。

正式开展后，三家争夺玩家的气氛更是火热得让人窒息。

正式面向公众开放的第一天5月17日，微软就正式公布了Xbox上市日期：Xbox将于2001年11月8日在美国本土全面上市，零售价格为299.99美元。欧洲和日本的上市日期和售价另行公布。5亿美元的宣传费用也向媒体做了公开：微软准备进行一场游戏史上规模最为庞大的宣传活动。在叹服微软财大气粗的同时，记者纷纷笑称"5亿美元"这个数字本身就已经足够有广告效应了。微软制定的Xbox销售目标是60～80万台，预计在之后一个月内出货量达到100～150万台。

微软在现场展示的游戏阵容非常豪华。首先是Bungie被收购后，经过漫长等待的大作《光环》，还有赛车大作《哥谭赛车计划》和在Xbox年初公布造型时被用来展示的《阿比逃亡记》。Tecmo继年初TGS展之后，再度展示了《死或生3》，并宣布将成为Xbox的首发游戏在美国率先上市。Capcom则展示了Xbox独占的《恐龙危机3》和《幻魔鬼武者》。最后当然是已经成为"亲密合作伙伴"的世嘉，年初公布的作品都有展示，包括《枪之女神》、《铁甲飞龙》、《世嘉GT赛车2002》、《街头涂鸦小子未来版》，还有Xbox版的《死亡之屋3》。

回想2000年E3世嘉还在为Dreamcast的最后梦想而战。Sonic之父中裕司、VR格斗和《莎木》之父铃木裕在去年亲临世嘉展台的轰动仿佛还在眼前。一群美国游戏媒体在访问中裕司时竟然眼角泛着泪光，要求签名时手不停发抖；而铃木裕更是夸张，甚至有人在拿到铃木裕亲笔签名时感动到跪在地上向铃木裕膜拜……短短一年之后，换了人间。

我们不妨也看看另两家的动作。

索尼宣布PS2截至E3大展时已经在美国卖出了300万台，全球销量突破了1000万台。出展的游戏有《潜龙谍影2》、《寂静岭2》、《最终幻想X》和《GT赛车3》等一批一流大作。

尚未发售新主机的任天堂更是针锋相对。定名为GameCube的新主机在美国的发售日定在Xbox发售之前三天，即2001年11月5日。而零售价更是只有199.95美元，比

【花絮】伟创力：Xbox生产线偷窥纪实

微软为Xbox选择的生产策略是：全球设厂，接近消费者。由于Xbox的上市次序将是北美、欧洲、大洋洲/亚洲，所以微软与其独家授权制造商伟创力（Flextronics）合作，将第一批工厂建在墨西哥和匈牙利。微软希望通过这一消费电子业的普遍做法，保证Xbox能灵活、高质量、快速地到达全球消费者家中。微软在一开始也定下了在亚洲地区设厂的目标。（最后这家厂落户于中国福建）

下面就请各位跟随我们去参观一下Xbox的伟创力流水线吧！这是伟创力在墨西哥Guadalajara的生产线，产能约为每周10万台。Xbox的订单给伟创力带来的丰厚的收入，仅2002年一年就达到了10亿美元。





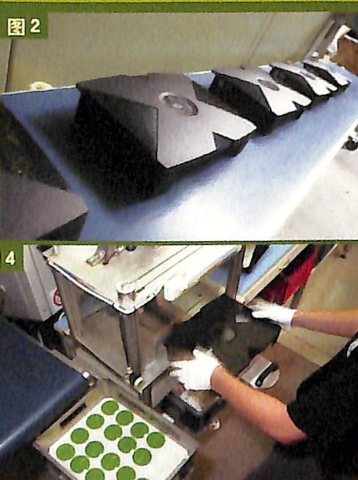






图1：流水线上静静躺着的Xbox标志塑料片

图2：黑金刚般的主机外壳，还没有被绿色的logo"点睛"

图3：完成后的主机logo，与机身完美融合。

图4："画龙点睛"就是这道工序了，工人戴着手套细心操作。

图5：流水线上的装箱程序，这个盒子就是首发的包装。

图6：关键的一步——安装Xbox的操作系统并测试，确保主机系统正常。看到桌子上的两张绿色光盘了吗？我们凑近看看

图7：没错，这张光盘就是Xbox传说中的"系统安装盘"，其实正确的名字应该是"Xbox硬件刷新盘"。上面写了简单的操作步骤和注意事项：安装此盘会初始化硬盘，所有的存档等数据都将被删除。其实一般的玩家根本不会拿到这张生产和开发用光盘。用盘上的说法就是：For Authorized Users Only（仅供授权用户使用）。

图8：专业的手柄测试工序。注意测试人员不但戴了手套，大姆指上还带了塑胶指套——每天数万次的按键可不好玩，必须采取一定的保护措施。

图9：流水线全貌。身穿白大褂的工人们仿佛在制造生化武器，高高悬挂的Xbox标志让人倍感自豪。

图10：这是2001年11月号的美国著名IT杂志《连线》。当时Xbox已经发售，封面上这位抱着Xbox的老兄就是伟创力的首席执行官Michael Marks，大标题写着：微软的秘密武器（Xbox已现身，生产已成历史），杂志刊登了伟创力制造Xbox的封面专题。注意他手中抱着的Xbox中心LOGO，和最终的零售版本不同，应该是工程样机才对。

Xbox便宜了整整100美元。宫本茂还亲自展示了GBA和NGC的联动功能，希望借助掌机王者的地位带动主机的销售。出展的游戏有：《路易的鬼屋大冒险》、《动物之森》、《马里奥聚会4》、《生化危机O》、《星际火狐》、《皮克敏》等。

E3大展狂热的风暴看得全球玩家眼花缭乱，大家都等不及圣诞节档期的来到，能各自抱回属于自己的Xbox或NGC。随着发售日和售价的公布，Xbox呼之欲出，等得焦急的玩家更是望眼欲穿！人们不禁对Xbox的生产开始关注起来。实际上，Xbox的生产早在2000年12月底就已经全面展开了。据后来逐步公开的资料显示：微软早在2000年12月底制定了全球设厂和物流计划，并很快就投产了。

接下来的日子里，除了等待没有什么太大的新闻。当然，发售前一些颇有意思的小插曲还是很值得一看的。首先是Xbox这个名字惹来的麻烦。

【事件】 2001年8月28日：日本发售计划公布

微软日本公司举行了Xbox发布会，公布了Xbox的日本发售日期和最终硬件规格。微软表示将在2002年2月22日在日本市场正式推出Xbox家用游戏主机。Xbox的最终硬件规格如下：

* 处理器：Intel 733MHz
* 图形芯片：nVIDIA GPU 233MHz
* 内存：64MB UMA
* 声效：256声道，杜比5.1数字解码功能
* DVD回放功能：对应
* 网络通讯：100/10 Ethernet

Xbox Specification

CPU	Intel社製 733MHz
グラフィックス	NVIDIA社製 GPU 233MHz
メモリ	64MB UMA
ハードディスク	標準装備
オーディオ	256 channel リアルタイム Dolby Digital 5.1 エンコーダ
DVD再生	対応 (要DVDビデオ再生キット)
ネットワーク	標準装備 100/10 Ethernet ブロードバンド対応

XBOX

▲日本公布的最终主机硬件标准

接下来的变故就没这么一目了然了。Xbox和NGC在E3上演的“发售日之争”居然还不断传出了下文。先是任天堂在2001年8月宣布，他们的GameCube北美发售日将整整延后两周，推迟到11月18日，原因是他们需要时间把70万台“方块”运到美国，保证充足的供货量，以免出现去年索尼发售PS2时供货不足的局面。

有趣的是，9月底，微软突然宣布，他们将Xbox的首发日推迟到11月15日，而具体原因则未做任何说明。呃，历史总是在和我们开玩笑，本来是NGC早Xbox三天，如今则是Xbox早NGC三天！分析人士指出，这两家人的调整应该不会对各自的销售产生太大影响，因为任天堂锁定的毕竟还是较为低端的儿童市场，其目标客户群定位和微软的Xbox有一定差距。但也有人担心，Xbox早发售三天的爆炸效应——毕竟那5亿美元此时不烧更待何时？微软预计他们的目标出货量是60万台到80万台。

但是正如上面的生产线偷窥报道的，其实微软的工厂就设在北美，不用像任天堂和索尼那样要顾虑国际配送的问题，供货计划更是早在2000年12月就制定好了。怎么会临时把日期推迟呢？人们立刻联想到了上个月投资银行Thomas Weisel Partners的预测，他们说因为英特尔主板的设计问题，微软将被迫推迟Xbox的首发日期。微软当时明确地否认了这一说法，并声明：“英特尔的主板设计和生产都不存在任何问题。我们也没有改变11月8日上市的计划。”结果微软自己食言，在一个月后宣布发售日延迟。难道传言是真的？这是Xbox发售前最云遮雾绕的一点。

无论如何11月15日已经是板上钉钉的日子了，微软的墨西哥工厂也在马不停蹄地运转。根据微软2001年9月的官方新闻稿，他们预期在北美市场的首发供应量将提升到100万至150万台。首发的主会场则确定在纽约市中心最繁华的时代广场。

【事件】 2001年10月：死机？没事～

微软的5亿美元正在燃烧。10月份，微软正式开始了Xbox主机在全美的路演和展示活动。预计在全美共设立近一万个试玩\展示点。不过根据一些已经开始展示的零售商反映，微软提供的样机经常出现程序执行错误，要求重新启动，死机的情况也时有发生。其他的负面反馈还有抱怨Xbox读盘时间过长，音效存在小毛病等。

微软就此发表了声明，称这些问题有些的确是展示样机的问题，因为这些产品生产时间较早，且难免有少数瑕疵品；还有的问题则是因为零售商的连接不当、操作失误、演示游戏光盘太脏等人为原因造成的，并不是普遍性问题。11月15日的上市计划也不会更改。



▲图为抓拍到的Xbox错误画面，屏幕上显示执行错误，未能进入Xbox可执行程序。

三神乱战·见红

【事件】 2001年11月15日：发售！

终于，在漫长的等待之后，总攻日（D-Day）来临啦！

有多少玩家在他们的日历上的11月15日画了大大的“X”呢？看看连夜排队的人群就知道了！

当晚比尔·盖茨不惜从拉斯维加斯的Comdex秋季展会飞到纽约，来到纽约时代广场的发售现场为Xbox助阵。他可不是随便来一会儿说两句官方辞令就走人啦！他亲自试玩了好几款Xbox游戏，和WWF的摔角猛男The Rock在《DOA3》中对战了一番，还亲自和玩家做了很多互动。其重视程度可见一斑。当夜纽约时代广场的游戏和玩具专业品牌“Toys "R" Us”旗舰店也被Xbox的绿色光芒所修饰一新。

与此同时，全美超过1万5千家游戏零售店也同时把Xbox摆上了货架。这无疑让日本和欧洲的玩家望眼欲穿。Xbox要等到2002年2月22日在日本，3月14日在欧洲上市。

当夜玩家买到的首发游戏共计18款，其中最为著名的大作有：

* 《光环》
* 《NFL热力橄榄球2002》
* 《阿比逃亡记》
* 《哥谭赛车计划》
* 《死或生3》

至此，Xbox的所有秘密都已经揭晓：



▲比尔·盖茨在午夜亲临现场，身穿Xbox特制外套的他，背后的纽约第五大道屏幕上也处处是Xbox的标志，不明白的还真以为是外星人或黑客入侵了“大苹果”呢。

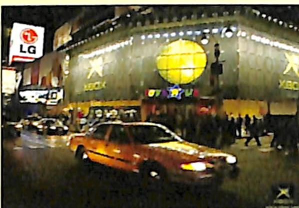

▲想要就来拿呀，Baby～


▲一位名叫Edward Glucksman的玩家从盖茨手中接过世界上第一台公开发售的Xbox主机，还得到了比尔·盖茨的亲笔签名。


▲盖茨向连夜通宵排队的玩家握手致谢。


▲我和老公一人一个，嘻嘻~

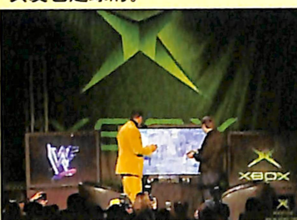

▲分送免费甜甜圈和咖啡的女郎头发也是绿的。


▲这就是首发日当夜的"Toys "R" Us"零售店，彻底被Xbox占领了。


▲第五大道的大屏幕也被传染了。


▲上面是纽约著名时装品牌的内衣广告。下面就是Xbox的倒计时屏幕。


▲夜景效果


▲比尔・盖茨和摔角猛男 The Rock 在DoA3中对战……你赌谁赢?


▲貌似是猛男赢了，虽然比尔・盖茨淫荡地笑着……


▲为什么微软找来的游戏测试员都那么强悍的样子。


◀比尔・盖茨似乎还没有输够，继续找现场的玩家PK。


◀在全美其他零售店半夜等待的玩家。


◀盖茨试玩NFL，他身后是一排排的手柄等官方配件。

详细主机规格

中央处理器CPU：主频为733 MHz，英特尔奔腾III处理器，133 MHz前端总线

图形处理器GPU：主频为250 MHz，nVIDIA定制图形芯片XGPU，代号NV2A

内存：运行于200 MHz下的64 MB DDR SDRAM

内存带宽：6.4 GB/秒

多边形处理能力：1.25亿个多边形/秒

同步材质：4个

像素填充率：4G/秒（反锯齿开启）

材质压缩：具备（压缩比6:1）

全景反锯齿(Full Scene Anti-Alias，FSAA)：具备

微多边形支持：具备

存储介质：2-5倍速DVD光驱/内置8GB硬盘/可选8 MB记忆卡

声音处理：64个3D声道（最多256个立体声声道）

3D声音支持：具备

MIDI DLS2支持：具备

AC3（数字杜比）游戏音频解码：具备

宽带互联：支持（10/100MBps以太网卡）

DVD影片回放：支持（需要另行购买DVD播放套件/遥控器）

视频输出芯片：Conexant提供的定制芯片（型号CX25871）*[1]

最大分辨率：1920（横）× 1080（纵）

HDTV支援：480p/720p/1080i（视不同游戏软件而定；需要另行购买支持色差输出的色差盒套件）

控制器接口：4个前置即插即用接口（USB1.1同等规格）

重量：3.86 kg

外形尺寸：324（长）× 265（宽）× 90（高）毫米

说明

[1]微软为了缩减成本，从2002年底开始，将最初由Conexant（科胜讯）提供的CX25871芯片替换为效能相同，更为廉价的Focus公司的FS-454芯片。（据说主板也相应地进行了精简，具体改变未知）

[2]在2002年Xbox Live在线服务推出后，微软开始针对日益泛滥的改机行为在主机中使用防盗版芯片，具体改变未知。

官方配件

A/V连接线

标准AV线

RF转接线

高级AV套装（S端子线）

高级SCART端子线（用于欧洲标准，等同S端子）

高分辨率AV套装（色差端子线，提供YprPb和数字音频输出）

说明：官方不提供VGA输出，不过有很多第三方开发的VGA转换/输出盒可供消费者选购。

网络

以太网线：用于连接宽带互联网。（其实除了官方提供的线材，任何用于PC的网线都可以使用）

Xbox无线上网转接器：支持802.11b或802.11g标准的无线网络，可连接到附近的无线局域网络。

Xbox Live新手包（Xbox Live Starter Kit）：可单独购买的Xbox Live上网帐号，一般还包含一张光盘，内含附赠的联网对战游戏。有的新手包还和支持Live对战的游戏软件捆绑销售，附赠在线用耳麦等。（Xbox的耳麦不提供官方单独销售，只随Xbox Live套装或部分游戏赠送。耳麦的插入位置是手柄上的插槽，而非主机上。）

主机互联线缆：用于将主机互联，最多支持16人局域联网对战。

视频聊天套件（Video Chat Kit）：仅在日本市场发售的视频头，可支持四人实时网络视频/语音聊天。

多媒体

媒体中心扩展包（Xbox Media Center Extender）：可将Xbox扩展为一台和安装了Media Center Edition的个人电脑连接，成为客厅多媒体中心。具备DVD回放功能，更可以利用硬盘播放/管理自己的音乐、图像、视频文件。

DVD回放包：一个遥控器和一个信号接收器，一般Xbox必须购买此套件才能播放DVD影碟。（说明：可支持多区字幕选择、声道选择等基本DVD功能；虽然Xbox完全有能力支持不用遥控器进行DVD回放，但微软选择通过单独出售遥控器开启此功能，来逃避高昂的授权费用）

卡拉OK套件（Xbox Music Mixer）：包含一个话筒和一套软件，安装后可以根据所播放的音乐提供

2D/3D实时音乐图形，并具备卡拉OK功能、JPG格式图片幻灯回放功能、WMA和MP3格式文件播放功能。可以通过官方提供的软件Xbox Music Mixer PC Tool从安装了Windows XP的个人电脑上向Xbox传输音乐，并从网络付费下载卡拉OK歌曲。

手柄与记忆卡

首发Xbox手柄（又名：美版手柄、Controller O、Duke）：原先在除了日本地区以外的其他地区的标配手柄。后因体积过大，玩家反映强烈而在2002年停止任何形式的供应。

标准手柄（又名：日版手柄、Controller S）：原先只作为日本市场的标配手柄。在玩家的强烈要求下，成为Xbox的标配手柄。有单独销售的产品（黑色、灰色、绿透、蓝透）

记忆卡：容量为8 MB的闪存记忆卡。为防止玩家篡改游戏档案，并非所有游戏都支持记忆卡记录。（特别是难度高的游戏，如《忍者龙剑传》和《DOAX》都不支持）记忆卡的插入位置在手柄上，而非主机上。（原先有插在主机上的记忆卡设计，但未公开发售）

罗技（Logitech）无线手柄：采用2.4 Ghz无线连接的手柄。获得微软官方Xbox配件标志认证的外设产品。

至此，微软正式进入了被日系大厂把持的家用游戏主机领域。战争进入了真正的市场争夺阶段。

对2001年的PC玩家来说，Xbox的吸引力无疑是巨大的，299美元，居然包含了完全硬件支持DirectX 8的nVidia高级显卡、主频733 MHz的奔腾Ⅲ、64MB DDR内存、8GB硬盘、支持杜比数字解码的高端声卡、DVD光驱、以太网卡、手感一流的振动手柄……如果把以上配置换成PC，恐怕光一块全硬件支持DX8的显卡就已经超出300美元了。更何况游戏主机的架构不同于执行多任务的PC，可以将全部机能集中发挥到游戏上，展现出同级PC硬件无法企及的图像能力。

业界公认，Xbox是有史以来机能最为强悍的主机。然而，所有人都明白，只有硬件是不够的……

同期任天堂的GameCube在美国上市，首发游戏10个；索尼的PS2自去年发售以来已经在全球卖出2000万台，可玩游戏约175个。Xbox的前景不容乐观。

【事件】2002年1月10日：Xbox首发销量喜人

微软Xbox在投放美国市场仅三周后，就突破了150万台的销售纪录，创下辉煌的销量纪录。2002年1月10日，微软的CXO Robbie Bach在主题演讲中毫不演示自己的兴奋之情：Xbox是北美有史以来最为畅销的游戏主机。截至12月31日，总出货量已达150万台，实际销售率达到九成。

Bach在主题演讲中突出的几个重点如下：

＊主机与游戏销售比率约为 1：3.2，即每售出一台主机约带动3.2款游戏软件，比对手更高。

＊微软推测今年6月底Xbox全球出货约450～600万台，而今年年底前会有150款以上Xbox对应游戏推出。

＊Xbox将于今年2月22日在日本推出；欧洲的首发日则是今年3月14日。

＊Xbox代工厂Flextronics公司再获得微软10亿美元的合约，今年会强化Xbox产能，保证每周10万台的出厂量以满足市场需求

＊今年6月Xbox官方服务网络将会在全球启动，带动新一轮的线上游戏热潮。

＊有27家游戏公司已经在开发对应Xbox网络功能的游戏。

就在微软高兴地公布美国的销售成绩后不久，太平洋彼岸的日本微软也积极行动起来……

三神乱战·挫折

【事件】2002年2月22日：Xbox在日本上市

微软日本公司在2月22日推出了日版Xbox主机。日版和美版主机最大区别就是前文讲述过的，主机附带的标配手柄为S型号小柄。

普通版的零售价为34800日元（约2400元人民币），外包装盒和美版一样是黑色。

同时，为了迎合日本玩家的习惯，当天还推出了一款全球限量50000个的首发纪念版主机，定价为39800日元（约2700元人民币）外包装盒为独特的纯白色。日本首发限定版主机为特制的黑色半透明，内含原装手柄一只、普通视频线一根、色差线一套、刻有Bill Gates签名的钥匙扣一枚（上面注明了限量编号）、电源线一根。

而早在2002年2月2日开始预定的玩家更可以舒舒服服地拿到自己的主机。

随日版主机发售的游戏共有十二款，其中的领衔大作有：

＊《幻魔鬼武者》
＊《信长之野望：岚世纪》
＊《寂静岭2：最期之诗》
＊《街头涂鸦小子未来版》
＊《死或生3》
＊《哥谭赛车计划》
＊《天空》

接下来的一连串的负面反馈是微软始料未及的。

首先是美国消费者抱怨手柄太大，纷纷要求微软将这款“设计失败”的手柄更换。其实微软的手柄设计是充分调查过之后才会推出两个版本的。结果微软不得不给予美国消费者同样的“待遇”——将主机标配的手柄更换为日版的Controller S，而原来绰号Duke的手柄则停止生产和供应。不过这一事件在日后以讹传讹，演变为“应日本消费者要求重新设计更小的手柄，以适应亚洲人需要。”其实真相如上所述：提出更换要求的恰恰是美国玩家；微软在日本从一开始发售的就是小手柄。

说起来消费者的口味变得还真是奇怪，令主机生产商难以捉摸。每次新款主机上市时，手柄就是个重要的考量因素。其实微软的遭遇，世嘉在发售土星时遇到过。最早的土星首发手柄因为被玩家认为过大，而更换成了现在市面上的小号版本。但是滑稽的是，如果你有幸见到土星的首发手柄，并和微软的小柄放在一起：你会发现，土星的大柄要比微软的小柄还小上一圈。

另一个事件则严重打击了Xbox在日本的形象。这就是著名的“刮盘事件”。

【事件】2002年3月：日本“刮盘事件”

日版Xbox主机推出一个月后，销售状况低于微软的预期目标。更为糟糕的是，日本微软开始不断接到用户投诉，反映日版Xbox主机刮伤盘片现象十分严重。这些用户表示他们在使用Xbox进行游戏或观看DVD影片之后，就会发现DVD/CD盘片边缘出现细微的刮痕。

针对这些投诉，微软日本公司发表官方声明，表示出现这种现象是由于DVD盘片在高速旋转时产生的细微摩擦所致，并非在主机硬件设计上有任何缺陷。而且这些刮痕并不会影响数据的读取，微软还表示将会进一步对此事件进行调查，并承诺会为用户免费维修出现问题的机器。

但这一表态并没有平息势态。日本玩家开始在网络上散播有关Xbox缺陷的信息，结果愈演愈烈。注重细节的日本人甚至开始称Xbox为“凶盒”，认为其质量不过关。日本微软迫于压力，在3月8日再次就此事件向玩家道歉，并同意免费维修或者更换存在刮盘的瑕疵Xbox主机，当然也包括更换受损伤的游戏光盘。奇怪的是，同样是在同一条生产线上生产的主机，微软在美国已经销售出100多万台Xbox，却并未遭遇类似问题或投诉。微软自己也无法解释这种刮盘瑕疵为何只单单出现在日版主机上。

此间观察家指出，这类小毛小病属于消费电子领域的常见问题，本来不算什么。但关键是微软这次在日本高调出击，是第一次进攻日本市场这个“大本营”，所以哪怕是一点负面消息，都会产生放大效应。这就看日本



微软“危机攻关”的能力了，是否能平息此事件造成的负面影响。

结果，负责代工生产微软Xbox所用的DVD光驱的台湾企业（明基电通等）股价立刻出现了不同程度的下跌。微软虽然实践诺言，对有瑕疵的Xbox主机采取了无条件更换的措施，但未能有效挽回影响。上市不到两周的Xbox主机在日本的总销量仅排在PS2、Gameboy Advance主机后列第三位，而限定版Xbox主机更是因为高昂的售价而名列三甲之外排名第五。

【事件】定价危机：转折点

北美地区

价格	时间
299 美元	2001年11月15日，首发价（美国）
199 美元	2002年
179 美元	2003年
149 美元	2004年3月29日
199 加拿大元	2004年3月29日

亚洲

（仅列出日本，其他地区：台湾、香港、新加坡、韩国基本与日本价格同步）

价格	时间
34800 日元	2002年2月22日，首发价（日本）
24800 日元	2002年4月26日
16800 日元	2003年
14800 日元	2003年11月

欧洲

价格	时间
479 欧元	2002年3月14日，首发价（爱尔兰）
299 英镑	2002年3月14日，首发价（英国非欧元区）
299 欧元	2002年4月26日，首发价（欧洲其他地区）、爱尔兰
249 欧元	2002年8月30日
199 欧元	2003年
130 英镑	2003年
149 欧元	2004年8月27日
99 英镑	2004年8月27日

大洋洲

价格	时间
699 澳元	2002年4月26日，首发价（澳大利亚）
399 澳元	（在NGC发售后不久迅速跌落）
499 新西兰元	2002年10月3日，首发价（新西兰）
349 澳元	2003年
399 新西兰元	2003年
299 澳元	2004年
349 新西兰元	2004年
249 澳元	2004年第四季度～2005年
299 新西兰元	2004年第二季度
249 新西兰元	2004年第四季度～2005年



微软在北美地区光彩夺目的发售成功似乎没有任何可重复性。如果说在日本销量的不佳，还可以借口说：有“水土不服”的其他因素作怪；那么欧洲和澳洲的发售效果极不理想，就完全要微软自己负责。原因非常简单：首发定价过高，定价策略失败。以上是Xbox主机的定价历史，我们一看就知道微软犯了什么错误。

研读这个定价历史，我们可以清晰地发现：微软在欧洲和大洋洲的首发价格高得离谱。尤其是澳大利亚的首发价格，居然在NGC发售之后为了抢市场，一夜之间狂跌300澳元！如此夸张的跌幅极大地打击了玩家对Xbox产品价值的信任度；欧洲地区的跌幅也令人乍舌，从3月首发到4月，就跌去了40%的售价。虽然为了补偿玩家“不爽”的心情，微软在上述疯狂跌价的地区推出了“Thank-you Pack”（感谢支持大礼包）的优惠，即在降价前购买Xbox主机的消费者，可以在当年6月1日前凭购物发票免费获得一个Xbox原装手柄和两套自选游戏。但显然这属于补救措施，对挽回玩家失望的心情多少有些“亡羊补牢”的味道，难回颓势。主机业就是这样残酷，时间因素非常重要。大量持币观望的玩家因为微软定价的失误而信心破灭，转而看上了PS2或NGC。

对于领先一年发售的索尼来说，PS2的成功有目共睹：到2002年5月，其出货量已达2000万台。现在应该使出的杀手锏就是降价。索尼宣布从2002年5月15日开始北美地区的PS2主机价格将由现在的299美元大幅降低到199美元；而日本地区的PS2主机价格将由原来的29,800日元调整为“开放售价”，也就是说索尼不再强行固定主机的价格，各零售商可以灵活浮动定价。这无疑对正当失策的微软又是一记重拳。

数据说明微软为这个重大失误遗失了战机，付出了严重代价。截至2003年7月1日，Xbox主机包括日本市场在内的全球出货量约为850万台，成长速度大大低于预期水平，比微软预期的目标低了40个百分点，简直可以用“急刹车”来形容。要知道Xbox在北美的首发相当耀眼，达到150万台只用了区区一个月时间。在欧洲和大洋洲的定价失误，让微软花了很长时间来弥补这一冲击带来的负面影响。

急剧的降价还引发了微软和GPU芯片供应商nVIDIA公司的不和。为了努力降低成本，微软要求nVIDIA方面能降低NV2A芯片的报价，而后者显然没有把降格降低到令微软满意的程度。微软还提出希望能够延期付款，以免资金链出现紧张乃至断裂。nVIDIA公司和为其代工的台积电为此也受到了一定影响。微软为了降低成本，还进一步舍弃了价格较高的Conexant公司CX25871芯片（负责Xbox的视频编码输出），改用较便宜的Focus公司FS-454芯片。据传闻，微软也对Xbox主板进行了全新的精简化设计来配合新的芯片和成本控制计划。

由于Xbox的“豪华”配置，其实降价的空间本来并不大。据测算，微软每卖出一台Xbox就要损失100～150美元。2002年4月Xbox在欧洲降低到299欧元这个价位，和索尼的PS2一样，但是此时索尼的硬件成本显然要比微软低得多。谁的成本得到了有效控制，谁越卖越赔钱一目了然。

好在微软很早就制定了全面的战略。定价这个战术上的失误还不至于让微软这一刻就早早地离开战场。他们从发售起就开始在全球铺设的在线游戏服务这时已经准备火热出炉上线了。这就是独领风骚的Xbox Live。

【事件】2002年11月15日：新的光芒——Xbox Live

为了庆祝Xbox主机首发一周

年，更为了一扫定价危机带来的颓势，微软正式在美国、日本及欧洲地区同步启动了全新的Xbox官方网络游戏服务——Xbox Live。

Xbox Live计划相对于过去DC寒酸的33.6K拨号上网和PS2烦琐的根据每款游戏进行不同的网络连接可谓大幅进化。首先，Xbox有硬盘和强大的宽带互联网接入功能，无须像PS2玩FF11那样，单独购买额外的调制解调器和硬盘，任何一位主机拥有者即可轻松享受；第二，Xbox Live是统一的在线游戏服务，微软打造了一个统一的、功能强大的互联网在线对战和交流平台，使用统一的玩家身份帐号（gametag）即可在所有游戏中通行无阻；而不是像PS2那样，需要厂商自行提供网络服务，还要在不同的游戏中反复注册。

玩家只要购买售价为49.99美元的“入门套件”（Starter Kit）即可成为Xbox Live一员。套件中含有Xbox Live 12个月的账户和引导光盘（可升级系统，并含可上网对战游戏）、用于语音交流的耳麦一副。

微软同时表示目前已有约六十家游戏开发商加盟Xbox Live计划，首批发售的游戏包括《虚幻竞标赛》、《装甲先锋》、《汤姆·克兰西之幽灵行动》、《NFL热力橄榄球2003》等热门作品。而更为精彩的《哥谭赛车计划2》、《光环2》和PC上红透半边天的《反恐精英Xbox版》也将在明年陆续上市。

事实证明，微软在Xbox主机上最为成功的战略部署就是Xbox Live。这套功能强大的官方网络服务彻底颠覆了以前主机平台的任何联网尝试，打造出了一整套完全不同于PC网游的在线游戏对战系统。这也是业界公认的PS3要好好向微软借鉴和学习的地方。惟一的遗憾就是Xbox Live上一直未能出现一款媲美PS2《最终幻想IX》那样的MMORPG大作。曾经让日本微软野心勃勃的Level 5开发的《真梦生活在线》，在已经进入Beta版测试的最后一刻宣布计划取消，令无数Xbox粉丝唏嘘不已。

2002年底也是中国玩家值得高兴和纪念的。Xbox正式在台湾地区推出。配置和其他地区区别不大。但是加入了全新的繁体中文菜单界面、最新的Xbox系统程序和更新后的硬件（新的低成本视频输出芯片和新增防盗版芯片）。此后，Xbox还分别在新加坡、香港、韩国这些亚洲地区登陆，实现了对日本以外亚洲市场的有效覆盖。台湾微软对中国玩家的贡献是巨大的，那就“本地化”。他们汉化了许多一线大作，像《光环：最后一战》实现了语音汉化；《光环2》和《神鬼寓言》等更是配合了全球同步发行，让中文玩家能第一时间感受到世界级大作的所有乐趣。包括OXM——Official Xbox Magazine《官方Xbox杂志》在台湾也有对应的繁体中文版。真地要说台湾的玩家是非常幸福的。




▲台湾微软的两位Xbox美眉展示水晶限定版主机。


▲香港举行的Xbox推广活动，背后的世界地图上标出了Xbox已经入侵的地区。



▲台湾OXM杂志。

【花絮】铁骑大战：最夸张的Xbox游戏？

说什么好呢？真不知道如何去评价Capcom这样的厂商。可以为了利益把NGC“独占大作五连发”的作品一个一个地挪到PS2，上演一出“华丽的倒戈”。可是恰恰也是他们，会在Xbox平台上推出这样一款不考虑大众口味、精益求精的独占作品。

《铁骑》系列和一般的机甲战斗类作品有着类似的近未来科幻设定。它的夸张之处在于繁复的、高度拟真化的操控模式。甚至为了实现这种街机般的操控感受，不惜推出街机般的游戏外设……而外设的价格则要比主机还贵。

在一代《铁骑》之后，Capcom又兴致勃勃地推出了二代——《铁骑大战》。

莫非浪子偶尔也会静下心来，去慢慢做一个曲高和寡的作品，只为了自己喜欢？Capcom真是谜一般的公司……



▲铁骑大战豪华版（美版）



▲铁骑大战豪华版（日版）

【花絮】2001年6月：Xbox还是YBOX？

什么？YBOX？我可没开玩笑，你看下去就明白了。

Xbox最早其实只是微软为他们的家用游戏主机定的开发代号。原因很简单，因为这个项目直接得益于DirectX开发团队，所谓的Xbox，指的就是“DirectX Box”。但当微软正式把Xbox作为他们次世代主机名字的时候，他们这才发现，西雅图当地一家不起眼的小软件公司才是Xbox商标的持有人。这家公司名叫Xbox Technologies，还是创业板纳斯达克的上市公司，纳斯达克股票交易代码："Xbox.OB"。

树大招风，随着微软耗资5亿美元的宣传攻势越来越强烈，Xbox Technologies终于在法院向微软提起诉讼，状告微软在未得到其同意的情况下就使用Xbox这个商标，从而构成了侵权行为。

于是微软擅长的“破财消灾”好戏再次上演。微软和Xbox Technologies达成庭外和解，微软支付后者一大笔美元（具体数字将永远是个迷……），而后者则撤销对微软的应诉，将Xbox商标转让给微软，而且该公司从此改名为YBOX Technologies。

这就是传说中的YBOX的故事。

三神乱战·悟道

转眼又到了2003年。在日本市场，微软的成绩只能用惨淡来形容，由于后期缺乏有力的日系第三方厂商支持，而PS2的聚合作用日益显著，导致微软的Xbox在日本的份额仅占1%左右。这一年对微软来说是休整和喘息的一年。初入家用主机大战的他们没有一开始那样的风光得意，显然，他们也愿意为此付出学费。微软明白PC游戏市场依然在萎缩，电子娱乐业的未来必然要向客厅转移。所以他们表现出了足够的耐心和毅力，绝不轻言退出，而是继续鏖战。

北美最大的游戏发行商之一Activision的首席执行官Robert Kotick在访谈中表示：微软进入游戏主机业的手法让他印象深刻，特别是在对比过去开发Windows平台的PC游戏时，微软那种大公司典型的倨傲态度。Kotick说道："微软不再是高高在上的教父形象。身为一个PC游戏开发商，过去和微软合作有太多的受挫体验。而在Xbox平台上，这些家伙的合作态度与毕恭毕敬得让人难以置信，完全看不到他们过去在商用软件市场那种让人难耐的积习。"可以说，微软从Xbox上学到的可不仅仅是如何打造一款成功的主机。这甚至是微软转型的一个契机和着力点。

【事件】 2003年～2004年：今年过节不收礼

虽然在日本市场首发时就推出过限定版本的主机，但微软相对于PS2出限定版的速度来说，还是不紧不慢的。Xbox的限定版其实是个笼统的说法。严格地说，其实限定版分为两种：一种是Xbox出的"优惠套装"（Bundle）；一种是真正的限量版。

套装其实就是标准的黑金刚主机，再搭配一些周边配件和游戏，以低于累计零售价的优惠价格出售。套装比较灵活，附送的东西可多可少，在Xbox登陆的各大地区推出过不计其数的套装。套装可分为两类：第一类是单个大作的套装，如《恐龙危机3》套装、《飞驰竞速》套装，一般就是加送一个原装柄和大作游戏。

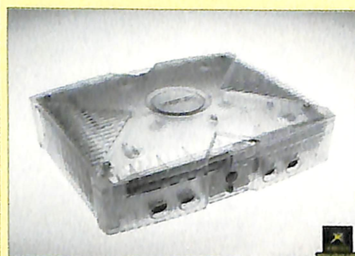
第二类套装就是豪华套装，内容比较丰富，售价虽然高，但是细细一算还是非常超值的。比如：日版白金套装，内含两款游戏、两个原装柄、DVD遥控套件、一年的XboxLive上网服务。接下来的日版"圣诞套装"更加豪华，虽然只有一个原装柄，但足足有四款游戏，的确能让你足不出户过圣诞了！



所谓"真正的限量版"，是指机身塑料不采用标准的黑色，而采用其他颜色的主机。除了前面介绍过的日本首发限量版5万台，为半透明黑色，其他发售过的半透明主机资料如下：

水晶限定版

最早可以在零售店单独买到的限定版，所以也是最流行、出货最多的限定版。白色半透明的感觉一扫纯黑给人的凝重压抑，让Xbox变得轻巧剔透；透过半透明的高强度塑料可以清晰地看到Xbox内部的护身钢板，酷劲十足。



绿光限定版（绿光HALO限定版）

其实这两个版本的主机是一样的，在水晶的基础上，机身被染成了一层绿色，特别有装甲兵器的味道。



绿光版和绿光HALO版的区别你看出来了吗？没错，其实就是一个HALO的标志而已。仔细看主机的右前方，Halo版印有HALO字样，而且手柄中央的logo也由Xbox变成了HALO。对《光环》系列的死忠来说，HALO限定无疑是最佳选择。

DoA霞限定版

为了纪念Xbox发售两周年在日本推出的限量版。蓝色透明的感觉非常漂亮。里面的内容想必大家也不陌生吧，没错，霞的抱枕……



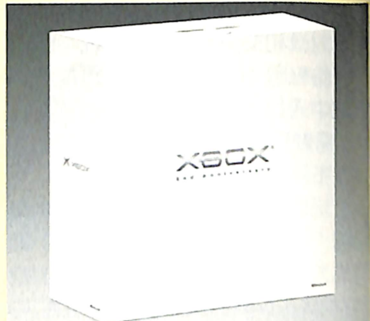
铁蓝限定版

呃，这个限定可谓喜忧参半。此限定和《HALO2》同步推出，其实主机和霞限定一样，采用了蓝透的颜色。于是DOA粉丝不能专美了。不过还是略有不同的，你发现没有？对了，霞限定的中心logo是银白色；而铁蓝限定的logo是黑色的。



两周年发售纪念纯白限定版

2004年11月为了纪念Xbox发售两周年而推出的纯白限定版。仅在日本以预售的方式发行5000台。纯白版仿佛是鲜牛奶做成的，让人都不舍得去触摸以免弄脏。主机中央的logo右下方印有"Limited Edition 2004"（2004限量版）字样。在主机面板X的右下方，还根据预售登记的名字刻写了机主姓名，可谓独一无二，真正度身定做。这款主机十分珍贵，是Xbox死忠的身份象征。



怎么样，是不是对上面的限定版看得口水乱流了呢？别激动，请您继续向下阅读……

【事件】 2004年E3大展：乏善可陈

2004年E3展前发布会，索尼宣布其PS系列主机的总销量已经突破1.7亿台大关，其中PS2占到了7100万台。索尼骄傲地宣布这次主机大战已经结束。

这届的E3空前沉闷。除了PSP和NDS掌机互相争奇斗艳外，三大主机厂商似乎都有些战累了，各自的平台都没有公布什么太令人震惊的消息或新一轮你方唱罢我登场的唇枪舌剑。

微软展区没有设置预想中的《HALO 2》试玩，只是公布了一段多人游戏的影像。倒是以PS2上的"《GT》系列"为假想敌的《飞驰竞速》（Forza Motorsport）气势比较大，供大家试玩。而因为不满微软在Xbox Live服务方面采取垄断策略而未支持Live的EA，今年终于按捺不住对日渐红火的Xbox Live的野心，宣布加入支持Xbox Live的阵营。微软也特别重视赢得EA，因为EA的体育游戏一旦加入Xbox Live，无疑又是一大利好，所以特地辟出专门区域展示。

其实虽然看似平静，但新一轮

的波涛又在三家人心中涌动。

【事件】2005年2月17日：电源线回收事件

因为根据一些个别的用户反映，其电源线有可能存在引发火灾的隐患。微软宣布免费向用户替换电源线，总数共有1410万条。2003年10月23日或以后制造的电源线无须替换。（在欧洲则是2004年1月13日或以后制造的电源线无须替换）此问题发生的几率约为1万台主机中有一台可能发生故障。用户只要在各自所在地区的Xbox.com官网登陆，填妥识别码和制造日期后即可下订单。

这次的事件和日本发售时的“刮盘事件”不同，微软这次是一次主动的回收。所以收到的反响也不同，全球的Xbox用户纷纷对微软愿意免费更换似乎并无太大风险的电源线表示满意。更换后的电源线质量上乘，安装了两个可调节按钮。



▲只要填妥官网上的这个表格即可下定单。▲这就是替换后的新电源线，做工非常好。

【花絮】下面插播一条广告：人生苦短，及时行乐

总耗资达5亿美元的Xbox媒体宣传攻势当然是狂轰滥炸，无孔不入。Xbox的第一代广告宣传语是：“人生苦短，及时行乐”（Life is short，Play more）。为了体现这一主题，一则极富创意、动用大量视觉特效制作的广告在2001年火热出炉。

广告一开始是在医院的产房里，一位临产的孕妇正在声嘶力竭地挣扎。婴儿终于冒出头来，这位母亲用尽全力，将婴儿像发射大炮般射了出去。魔幻的一幕发生了：或许是母亲用力过度，婴儿并没有呱呱坠地，而是持续在空中飞行。在空中婴儿飞过都市和村庄，开始迅速成长为男孩、少年、青年、成年、中年、开始谢顶，最后这枚“人体火箭”居然以一个老头的形象，轰然进入了他的目的地——坟墓。

然后就是全屏变黑，出现Xbox的绿色logo和醒世名言般的告诫：人生苦短，及时行乐。

这则广告一经播出便引起了轰动。喜欢搞怪、思路灵活的年轻人自然欣喜若狂，在互联网上争相传播这则广告；但批评的声音也非常尖锐：首先广告中较为暴露地表现了人类生育的镜头，还有虽经处理但依然全身赤裸的男性形象；其次就是这则短短的广告所宣扬的主题，这个人居然直接从子宫到了坟墓，耗时2分钟不到，简直比朝生暮死的蜉蝣还短命。

由于宗教势力对以上两点的强烈抗议，这则广告最后在美国惨遭封杀，彻底禁播。

三神乱战·反弹

虽然来得有些晚了，但2004年中旬到2005年上半年，Xbox阵营着实经历了一次稳定而强劲的反弹。原因其实也不难解释。首先是Xbox Live不断增长的用户群开始显现出稳定的聚合效应。玩家一旦体验过Xbox Live的精彩服务，就会不断地持续体验下去，几乎没有玩家选择退订。其次，2004年到2005年几款大作的发售极大地刺激了购买欲望。这些大作包括2004年2月上市的《忍者龙剑传》、9月上市的《神鬼寓言》、11月9日上市的《光环2》Halo2，和2005年初BioWare的《翡翠帝国》——这些一流的独占作品形成了稳定而持续的刺激链。

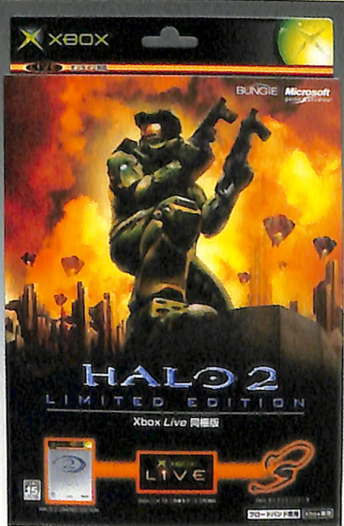
尤其是为了品质而不惜跳票长达一年之久的《光环2》。不但全球同步发售不到两个月就突破了440万套，更是引起了Xbox Live的增长狂潮。精彩的多人在线对战模式，将主机平台的网络体验提升到全新的层次，长期高居Xbox Live对战榜首。甚至二代的热卖让一代游戏又在发售三年后重回Top10排行榜。据统计，《光环：战斗进化》的Xbox和PC版累计销量已经突破了1280万份。即截止2005年1月底，“《光环》系列”总销量已经突破了1720万份，成为Xbox平台绝对的王牌作品。

这样的持续刺激引起了Xbox销量的反弹，从2004年开始就节节攀升。美国和欧洲都曾一度传出过Xbox供货不足的消息。实际上，Xbox的黄昏是异常绚烂的，这个反弹趋势到了2005年下半年，也就是读者看到本文的时候，越发明显。《飞驰竞速》、《百战坏松鼠》、《毁灭战士3》、《孤岛惊魂》、《忍者龙剑传黑之章》、《半条命2》、《战地2：现代战争》等等大作纷纷登陆Xbox，只能用“井喷”来形容。



■《光环2》发售盛况。

▶日版的HALO2豪华版+XboxLive套装，非常超值。





【花絮】战场上的秘密武器

伊拉克战争打响后，驻伊拉克美军一轮又一轮的替换。要知道那些赴伊拉克参战的美军小伙子们，大多和我们差不多大，当然也是电子游戏的一代人。到了满眼是沙漠和战火的中东，你还指望什么？当然是活着回来！家乡的姑娘是无法带上战场的——好在 Xbox 可以！

以下照片出自驻伊美军的个人网站。



▲Xbox 坏了？对这群通信雷达兵来说，这点算什么。



▲这些驻扎在伊拉克的美国大兵，和我们差不多大。



▲这个老兵似乎跃跃欲试，仔细看图片右下角，看到了没有——没错，美版的Xbox手柄。这张照片的题目原来就是"Fight the Xbox"。

【花絮】《死或生》系列：美女的心跳回忆

相信大家都不会陌生Tecmo的格斗游戏"《死或生》系列"吧！不论其系统深度在格斗迷心中可以排第几，至少大家都公认"《DOA》系列"每一作都"赏心悦目"。不过DOA众美女可不太好伺候，喜新厌旧的她们对平台有着自己独特的口味，喜欢到处旅游。我们从下面的列表中就可以看出《死或生》系列在各平台的"心跳回忆"。

DOA 系列各作的发售情况

作品名称	平台	首发日期	地区
死或生	PS	1998 年 3 月 12 日	日本
死或生 2	DC	2000 年 2 月 29 日	美国
死或生 2：Hardcore	PS2	2000 年 10 月 25 日	美国
死或生 3	Xbox	2001 年 11 月 15 日	美国
死或生：Ultimate	Xbox	2004 年 10 月 26 日	美国
死或生 4	Xbox 360	2005 年 12 月 22 日	美国



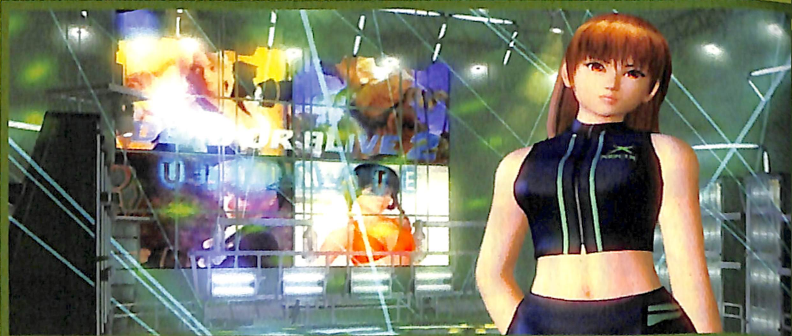
【花絮】限定之限定

哈哈，限定还没完……其实 Xbox 还推出过更为隐秘，更不为人所知的限定版……

* 激浪限定版

Xbox 的促销活动其实一直和百事可乐公司旗下的果汁碳酸饮料"激浪"（Mountain Dew）合作。所以2004 年末，为HALO2 上市而制造的一轮宣传攻势就是在7－11便利店出售的激浪饮料杯印上HALO2的广告。还没完，喝饮料的能参加抽奖……最高奖励便是这台激浪限定版 Xbox 主机。主机周身采用了光怪陆离的芥末绿色，摆在家里绝对醒目耀眼。中央的 logo 上印有完全不同的Xbox标志、激浪标志和一圈"Limited Edition"字样。这台主机理论上只制造了一台，幸运地抽中了它的家伙显然不是个游戏爱好者，所以将它拿到eBay上拍卖。奇怪的是，从照片看，这款主机没有附送任何手柄。





2005 年，回望这一次的主机大战，索尼的 PS2 以占有率和向下兼容的丰富软件资源胜出，但说实话，并没有像逼走世嘉那样把任天堂和微软赶出棋盘。实际上，微软和任天堂在局部战役还颇有斩获。尤其是微软蠢蠢欲动的新一代Xbox计划，让索尼感到这个"新锐"制造的麻烦还远没有结束……

微软作为家用游戏主机界的"搅局者"，初次的涉足既有发售时的光彩夺目，也有定价失误的痛失良机；有 Xbox Live 的巨大创举，也有"刮盘事件"这样的飞来横祸。总之，一切的一切，都让微软学到了更多，而这些点滴都将为 Xbox 的继任者——Xbox 360 铺平通往未来的道路！

跋

Xbox 已经进入她的黄昏，一切都将徐徐降下帷幕。每次主机改朝换代时，我们都不禁会在夜空中仰望那些星辰——那些曾经出现过的主机。或转瞬即逝，或恒久璀璨。她们都有着各自独特的光华和位置，在夜空中组成自己的星座，被历史所铭记。感谢这天幕下所有陪伴着我们的星辰，因为你们的星光，让玩家们渡过了无数的欢乐时光。哪怕每次新一代朝阳的升起都会遮蔽住你们，但我依然记得你。

是的，我要告诉你们：我认识她，一位美女，一朵带刺的玫瑰。而且，我爱恋着她，为她的气息所绝望。我在夜里与她厮守，反反复复用法语向她念诵着《情人》(L'amant）的开头："……那时候，你还很年轻，人人都说你美，现在，我是特为来告诉你，对我来说，我觉得你比年轻的时候更美，那时你是年轻女人，与你那时的面貌相比，我更爱你现在备受摧残的面容。"

谨以此文献给我的 Xbox 爱机和同样喜爱 Xbox 的兄弟姐妹们。

哲学之书的宗教寓意 《黑客帝国》的人文情怀

文 雨滴







《黑客帝国》可以算是一座世界电影的里程碑。这部于1999年3月21日公映的影片不仅包含了所有大制作影片该有的火暴场面，同时也对人类社会展开了新的思考。几乎每个看完《黑客帝国》的观众都会思考一个问题——我们真的生活在真实世界吗？如同二千年前"庄生梦蝶"的故事一样，《黑客帝国》也在这个哲学问题上展开了思考与探索。但笔者在这里不打算过多讨论《黑客帝国》中涉及的哲学命题，毕竟1000个人心中就有1000个哈姆雷特。除了哲学命题外，沃卓斯基兄弟显然也对宗教典故颇有研究，这里，笔者将把整部影片中出现过一些名词所蕴涵的意义总结一番，以一个全新的视角来看看这部震撼世界的影片！不过先别急，在这之前让我算算"《黑客帝国》系列"除了电影院上映的三部曲外还有些什么作品？

"《黑客帝国》系列"周边作品大回放

虽然根据上映时间顺序，《黑客帝国》第一部（The Matrix）是首先出现在观众眼前的"《黑客帝国》系列"影片，但从影片的时间发展顺序来考虑，讲述《黑客帝国》世界观历史的却是一部动画片……那么除了被观众所熟知的电影三部曲外，"黑客帝国"家族还有些什么成员呢？现在就为大家介绍那个不怎么被人们所知道的"《黑客帝国》系列"影片。首先是在《黑客帝国》第一作与第二作上映期间制作的9部动画片……

1、机器的复兴：Ⅰ & Ⅱ

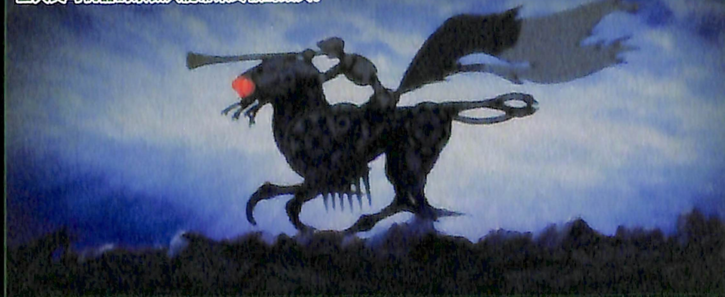
Second Renaissance Part I & II

片长：16分46秒

21世纪，机器逐渐代替人类成为社会劳动力，而贪婪的人类在享受着机器人给我们无偿提供服务的同时，对机器人的态度极端恶劣。随着科技的越来越发达，机器人逐渐有了自己的人工智能，终于有一天，一个名叫B166ER的机器人开始反抗人类。然后迅速地，B166ER的思想在机器人中扩大蔓延。机器人终于爆发了革命，他们成立了自己的王国，自给自足。失去了劳动力的人类社会被机器人的经济冲击地溃不成军，然后，战争爆发了！战争的结果以人类的失败告终，在仅存的人类高层决定下，剩下的人类以成为机器的养分为代价得以生存……

本作的许多故事情节都有早期日本漫画家手冢治虫《火鸟·复活篇》的影子。但在漫画《火鸟·复活篇》中，机器人露比达最终选择的结局是集体自毁，而B166ER选择了反抗，或许这与东西方的文化差异有关吧。

动画虽然分为上下集，但两者结合起来才算是完整，《机器的复兴》分别于2003年2月和5月在网络上公布下载地址。本作剧本由沃卓斯基兄弟提供，日本动画人前田真宏（Mahiro Maeda）导演。前田真宏在日本也算赫赫有名的动画人，他的《青之六号》一直被视为日本动画的一个里程碑，同时前田也参加过《超时空要塞》、《天空之城》、《新世纪福音战士》的制作。目前前田真宏最新作品为《岩窟王》。



人类与机器的杀戮只能带来终极的毁灭。

2、《超越极限》

Beyond

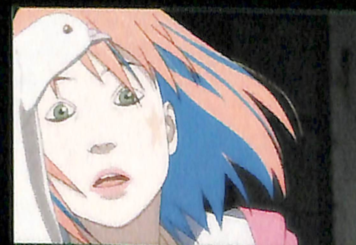
片长：12分48秒

森本晃司（Koji Moimoto），这个曾经参与制作了《Akira》、《机器人嘉年华》、《Memories》三部20世纪末日本顶峰之作的导演在《Animatrix》里也有不俗表现。

《超越极限》的表现手法有点类似《Memories》中的短片《她的记忆》，没有过多的着墨于故事情节的构思，也没有着重描写人物性格，在《超越极限》里有的，只是一种感觉。炎热的下午一位日本少女为了寻找她的爱猫来到了一间废弃的木屋，屋子里的现象令人惊讶——倒下的人能够悬浮于空中，已经破碎的瓶子也能复原如初……孩子们把这幢木屋视为玩耍的天堂。但系统又怎会容忍BUG的存在？一群黑衣人的出现打破了木屋的宁静……



▲B166ER是惟一一个觉醒的机器人。



▲在古宅中，少女看到一生里难以忘记的影像。



▲机器也会背叛，有思惟，机器是否是人？


■《黑客帝国》中穿插了很多与印度宗教有关的东西。


▲宿命的恋人与敌人，但终究是南柯一梦。


▲觉醒与他只有一步之差。

森本晃司近期的作品是去年的《误次元 LOVE MIX》，风格依旧诡异而唯美。

3、《矩阵化》

Matriculated

片长：16分

既然电影中曾经出现过叛变锡安投靠电脑世界的人类，那我们就有理由相信，同样的事情也可能发生在能够自己思考的电脑身上。《矩阵化》便讲述了锡安把机器人转变为战友的过程。虽然《Animatrix》的9部动画风格迥异，但其中《矩阵化》的风格与其他几部动画相比又有极大的不同。或许因为导演Peter Chung是韩裔的缘故吧？Peter Chung的成名作是1995年MTV电视台动画影集《Aeon Flux》，2005年12月2日派拉蒙将推出由奥斯卡影后查理兹？塞隆主演的电影版。Peter Chung最近的影片是于2004年6月15日推出的国际动画《星际传奇The Chronicles of Riddick Dark Fury》。

4、《虚拟程序》

Program

片长：7分4秒

本片应该是9部动画中日本风格最浓厚的一部了，导演是日本著名的川尻善昭（Yoshiaki Kawajiri），川尻善昭制作过多部著名动画，其中以《兽兵卫忍风帖》、《吸雪猎人D》被中国动漫爱好者熟知，川尻善昭的作品，以细腻华丽的画面和深邃庞大的世界观见长，两者结合在一起给予动画一种庄严的美感。《虚拟程序》的整体风格与《兽兵卫忍风帖》十分类似，皑皑雪地上，幽幽竹林中，以及那庄严的日式宫殿……两个武士展开了殊死搏斗，虽然他们都深爱彼此，但无奈信念不同只有刀刃相见……但随着主角醒来，却是一场欺骗感情的技能训练。川尻善昭编剧的峰回路转让人唏嘘不已。川尻善昭的新作是即将在2006年上映的《挑战者》动画剧场版。

5、《世界纪录》

World Record

片长：8分29秒

《世界纪录》讲述了一个世界短跑冠军的故事，在这个冠军的最后一场赛跑中，不懈努力的他凭借惊人的爆发力，自母体中觉醒……然而自身的力量终究还是有局限……这是一部电影导演制作的动画片，虽然他的剧本是由川尻善昭撰写，但整部动画的导演却是小池健（Takeshi Koike）。小池健与其他动画制作人比让我们十分陌生。经过仔细查找，笔者发现他比较出名的作品是2000年由日本东北新社上映的电影《Party 7》，这部由永濑正敏主演的黑帮题材影片中，小池健所担任的是角色设定和动画监制，这让没看过这部电影的笔者一头雾水，《Party 7》究竟是什么样电影还需要动画监制？

6、《侦探的故事》

Detective Story

片长：9分23秒

崔妮蒂的故事，本作应该发生在崔妮蒂遇到尼奥之前。一位侦探Ash机缘巧合接到了一份委托调查危险分子崔妮蒂，但随着Ash逐渐的深入追查，他发现所有追查这个危险分子的侦探差不多都死了……事实究竟是什么呢？当接触到真实的人无法成为The One，他的命运只有——死！

本片由渡边信一郎(Shinichiro Watanabe)导演，在国内动漫爱好者中拥有极高口碑的《星际牛仔Cowboy Bebop》，其剧场版《天国之扉》正是出自他的手笔。另外，高达系列20周年纪念作《Turn A Gundam》也出自渡边信一郎之手。近期他的作品有《混沌武士》(Samurai Champloo)。

7、《少年故事》

Kids Story

片长：8分55秒

同样出自渡边信一郎，但《少年故事》在表现手法上与《侦探的故事》有明显区别，《侦探的故事》的趋于平缓和沉重，而《少年故事》透露的却是逼迫到极至的无奈与疯狂。值得一提的是，电影中的尼奥扮演者基努·李维斯在片中配音，而少年迈克尔也在影片第二部及第三部中登场。

8、《终极战役》

The Final Flight of the Osiris

片长：11分

安迪·琼斯（Andy Jones）大概没有想到自己会成为《终极战役》的导演，因为《黑客帝国》第一部上映的时候，他正在制作一部让史克威尔血本无归的电影《最终幻想 灵魂深处》(Final Fantasy: The Spirits Within)，虽然影片惨败而归，但安迪的能力却得到了业界认可。于是，他再次跨刀制作了《终极战役》。本段CG动画讲述了第二部之前的故事——飞船奥西里斯号在巡逻途中发现机器正大规模的对地壳进行挖掘，企图毁灭锡安……船长撒德斯让自己的爱人回到矩阵通知大家，而奥西里斯号在众多机器章鱼的围攻下毁灭尽矣。奥西里斯号舍命留下的影像，既奈娥碧在电影第二部《重装上阵》开头时所持有的录影带。


▲侦探与翠妮蒂的故事，但他永远不是那个人。


▲和尼奥一样在追寻"真实"的少年。


▲奥西里斯号全军覆灭，女主角也难逃厄运。

除了9部动画片外，"黑客帝国"家族的成员还有由雅达利出品的两款电子游戏——《重临矩阵》及《尼奥之路》。十分难得的是，几乎所有玩过这两款游戏的人都表示游戏实在是"让人十分受不了"。无力苍白的打击感让那些被《横行霸道》宠坏了的玩家十分不舒服。不过别担心，既然它们都顶着"黑客帝国"的光环，就总有人会买帐。

《重临矩阵》

Enter the Matrix

《重临矩阵》是一款于2004年5月14日发售的多平台类电子游戏，但准确的说，所有买了这款游戏的人都不是冲着"游戏"要素去的！沃卓斯基兄弟表示，在《重临矩阵》中将加入近1个小时的全新影像内容，于是这款游戏性几乎为零的软件居然卖过了百万套！

游戏的主角是电影第二部出场的拉格斯号船长奈娥碧及大副幽灵，通过这位彪悍女船长的视角讲述一些影片中没有表达出来的故事。例如幽灵深爱着崔妮蒂，先知在第二部里失踪的原因等……如果你想全方位多角度了解整个《黑客帝国》，《重临矩阵》绝对不容错过！

《尼奥之路》

Path of Neo

2005年11月8日才发售的新游戏，讲述了"尼奥"同志从安德森先生到救世主的转变过程。如果说你是为了那近1个小时的全新电影内容才购买《重临矩阵》的话，《尼奥之路》你则可以完全把他忽视。本作没有增加任何对于讲述《黑客帝国》世界观有帮助的内容，加上有点让人哭笑不得的打斗方式和胜利条件，除非你是一个疯狂到极至的《黑客帝国》Fan，否则我想不出任何理由收集这款游戏还把它打通关。



■作为一部具有划时代意义的电影，它的游戏实在让人不敢恭维。

《黑客帝国》姓名学解析

影片主要角色姓名解析

如果说《黑客帝国》是一部带有浓厚哲学风格和宗教寓意的电影，没有任何人会反对，片中的语言和逻辑都蕴涵着深刻的哲学含义，而从小身长在基督教国家的沃卓斯基兄弟把他们所熟悉《圣经》及希腊神话中的很多典故也隐藏在了影片中，无论是影片的场景、人物姓名、甚至连很多对白都体现出无与伦比的宗教思想。究竟《黑客帝国》中玩了多少这样的小花样？现在就让我们一起来看看吧！

Thomas A Anderson
托马斯·A·安德森

作为《黑客帝国》电影三步曲的主角，无论是托马斯·A·安德森，还是尼奥都有着让人颇为玩味的意思。在基督教文艺复兴时期，一位名叫 Thomas A Kempis（肯培多马）的人写了一本十分著名的论上帝书——《效法基督》，其中一章探讨了对人类求知欲的处理方法，文章里描写："是若不敬畏上帝，知识于你有何益呢？要制止过度的求知欲，因为在其中包含着许多烦忧和欺骗。"这不正是矩阵要求的体现——让那些充满好奇的人停止对矩阵之外的探索，谦卑地安静地作一枚电池。另外，Thomas也可以翻译为多马，即耶酥的十二门徒之一，多马在十二门徒中最为多疑，因此影片中的安德森先生也充满了对矩阵世界的疑惑。而Anderson这个姓氏，根据影片中花絮介绍可以得知，他在希腊语中的意思是"人之子"，间接影射了安德森先生的特殊性，综合起来，"托马斯·A·安德森"这个名字可以解释为一个不甘于屈服于矩阵的教条，对整个矩阵世界充满疑惑的人之子。

Neo
尼奥

至于"尼奥"这个名字，分析起来远远没有前者复杂，制作人员在制作花絮中对这个名字已经做了一个很完全的解释。没错，N、E、O这三个字母倒装组合后可以拼出 The One（救世主）。

Trinity
崔妮蒂

作为一个女性的名字，崔妮蒂显然不够女性化，为什么沃卓斯基兄弟却愿意用这个读起来很拗口的单词作为女主角的名字呢？Trinity 在英文中可以直接解释为"三位一体"，它一般被用在描述宗教和神性的场合。在基督教教义中，"三位一体"即"圣父、圣子、圣灵"（部分文献把圣灵又翻译为圣洁精神），整个世界上只有一位神，神以三个位格（即：圣父，圣子，圣灵）存在；三者不可分隔，不可分割，不可增生；他们是平等地位且同为一体的。圣父是创造者和律法者；圣子是神的化身（也就是耶酥本身）；而圣灵居住在每个基督徒心里。在整部《黑客帝国》里，"3"作为一个特殊的数字被反复使用，如整个影片一共有3部、密探3个一组、崔妮蒂监视尼奥的房间是303、第二部《再临矩阵》的最终之战被分为3个小队……无不体现了标准的三位一体思想。

对崔妮蒂而言，她的"三位一体"的体现为"尼奥、崔妮蒂、莫菲斯"三者。莫菲斯相当于圣父的存在，他引导了剩下的两人向正确的方向前进；尼奥是独一无二的圣子；崔妮蒂则是圣灵，因为她从灵魂深处左右着尼奥的行动，莫菲斯也对她信赖有加。



■你能想象到这张脸同时也是《指环王》中精灵王的外貌吗？

Morpheus
莫菲斯

尼布甲尼撒号的船长，同时也是锡安城平民的精神支柱。莫菲斯有着极端虔诚的信念——救世主终会拯救锡安。靠着这个信念他完成了很多不可能的事情。莫菲斯的名字是根据希腊神话中的睡梦之神Mophine——睡眠之神索莫那斯（Somnus）儿子的名字异化而来，传说这位睡梦之神拥有改变梦中事物的能力。Mophine在中文里还可以翻译成 "吗啡"——1806年德国化学家泽尔蒂纳从鸦片中分离出的白色结晶粉末！Morpheus也可以翻译为催眠物，影片中莫菲斯一直进行着一种类似催眠的行动——他始终坚信尼奥就是那个救世主。而尼奥也是在莫菲斯这种强烈暗示中逐渐接受了"救世主"的身份。

莫菲斯的电话先后把崔妮蒂、尼奥这两个关键人物从睡梦中唤醒，并告诉他们何为真实，他的行动彻底改变了"矩阵"这个一直循环不断的梦境！让已经循环了六次的人类毁灭在进行到第七次时划上了句号。

另外，Morpheus还是一款图像工具软件和P2P资源互换软件的名字。这两款软件都有一个共同特点——十分好用！

Agents Smith
史密斯密探

一个普通的矩阵程序，一个救世主的镜子程序，一个渴望自由的密探。史密斯在《黑客帝国》中扮演的一直都是与救世主共生的对立体。在尼奥成长的同时史密斯也在成长，尼奥在打倒史密斯后成长，而史密斯在也被尼奥打倒后成长，他们的关系就仿佛先知与创世主的关系一样相辅





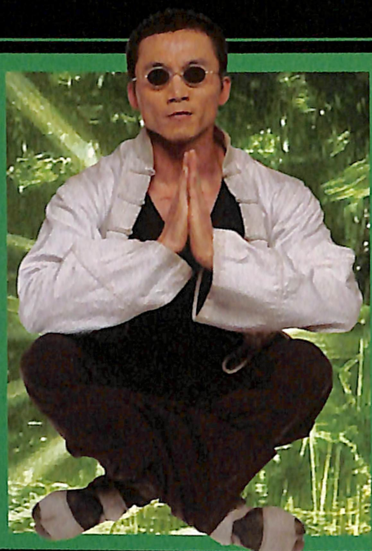
■基努的乐队"天狼星"永远无法如他的电影作品那样轰动世界。



■翠妮蒂的饰演者凯莉·安妮·莫斯的名字来自Horries乐队的一首流行歌曲《Carrie Anne》。


■赫尔姆特·巴凯提斯本来应征的角色是锡安的议员，最终他却成了锡安最大的敌人——创世主。


■饰演赛拉夫的是中国演员邹兆龙，这也算一大骄傲吧。




■先知扮演者格洛利亚·福斯特因为糖尿病去世，所以剧组不得不在电影第三部中换人。


■在《黑客帝国 革命》中，先知的扮演者换成了玛丽·艾利丝。

相成，互不可分。

密探在电影中一共出现了三个——Agents Smith、Agents Brown、Agents Jones。不过影片中只是对史密斯密探进行了较深入的刻画。

为何会选中史密斯这个姓氏作为最后于救世主共生程序的姓氏呢？他所驾驶的车牌号IS 5416为我们揭开了一切。《以赛亚书》54章16小节这么说：I have created the smith that bloweth the fire of coals, and bringeth forth a weapon for his work, and I have created the waster to destroy。简单一点的解释就是："我制造了一个'史密斯'，让他来创造工具来毁灭世界。"这就不难理解为什么三个密探中只有史密斯有如此殊荣了吧？另外，密探们的名字"Agents"也包含了玄机。在Window程序用语里它的意思是代理程序，结合剧情以后我们可以了解到，密探们就是作为创世主的代理存活于矩阵里的，随时清除BUG，他们与作为养料的人类不同——他们是完全的程序！

Oracle / The Architect

先知／创世主

无论是先知还是创世主，都是存在于矩阵中最古老最有决定力的程序，先知与创世主就象磁铁的两极般不可缺少又互相对立。创世主积极维持秩序，先知就要打破这种秩序；创世主想要保护平衡，先知就要破坏平衡；创世主是白人，先知就是黑人……他们仿佛阴阳两极，在扭曲中维持平衡的世界。

古希腊语赋予了先知（Oracle）十分崇高的寓意——神谕、神谕处、神使、圣贤……另外，美国有一家以ORACLE命名的公司，该公司主要生产数据库产品，同时也是主要的网络计算机的倡导者，不知道沃卓斯基兄弟在为这个古老程序命名的时候有没有想到这个？

而Architect显然就比Oracle简单多了，Architect的意思就是建筑师！难道矩阵不是创世主所建筑的吗？

Seraph

赛拉夫

赛拉夫是在矩阵中一个与众不同的程序，很难解释他究竟是一个什么样的程序。这个在电影第二部《重装上阵》出现的角色，拥有随时开启空间之门的能力。纵观整部影片，只有他、开锁人、解放后的史密斯三个程序能够进入拥有很多房门大厦某层，其他程序包括梅罗文加也无法进入那里。开锁人本身就担负着引导救世主去见创世主的使命；史密斯则是一个被解放了的程序，二者都有原因去解释现象，但作为一介保护者的赛拉夫，何与具备连梅罗文加这一古老程序都不具备的能力呢？我们可以通过他的名字和影片中的行为作出一个推断：自从那对法国夫妇把保护先知的外壳程序卖给梅罗文加之后，创世主就把自己身边的外壳程序赛拉夫派到先知身边保护她。

Seraph是炽天使（seraphim）的单数形式，炽天使主要司管战斗，传说他们拥有六支翅膀，为九级天使中地位最高者，《圣经》旧约的《以塞亚书》里对他进行了详细描写：each one had six wings; with twain he covered his face, and with twain he covered his feet,and with twain he did fly。（他们各有六个翅膀：其中两个翅膀遮脸，两个翅膀遮脚，两个翅膀飞翔。）

作为最接近神的天使，赛拉夫所拥有的能力自然不低，也正因为有了他，先知才能在众多威胁中依然不受迫害。

Niobe

奈娥碧

相信看完三步曲的观众都对影片中Logos号的船长奈娥碧敬佩万分吧？这个徘徊在莫菲斯与洛克感情中的女子，在影片中显示出了非凡的判断力和驾驶能力。她虽然不理解也不怎么相信莫菲斯对救世主的信仰，在但关键时刻仍然站在他的身边。

但作为希腊神话中的奈娥碧可就没有那么富有气魄了，作为底比斯的皇后，奈娥碧有一个卓越的音乐家丈夫，育有7名英俊潇洒的男孩和7位貌美可人的女孩。本来应该幸福美满的奈娥碧，却对自己的国民到神庙中膜拜女神勒托心怀妒忌，她使用皇后的权利阻止人们朝拜这位女神惹恼了勒托，恼羞成怒的女神命令自己的两个孩子太阳神阿波罗和月亮女神阿尔忒弥斯为自己泄愤，阿波罗和阿尔忒弥斯先后将奈娥碧的孩子全部杀死……最后，这位底比斯的皇后只能怀抱自己对孩子的悲伤离开欧洲，回到自己家乡哭泣。

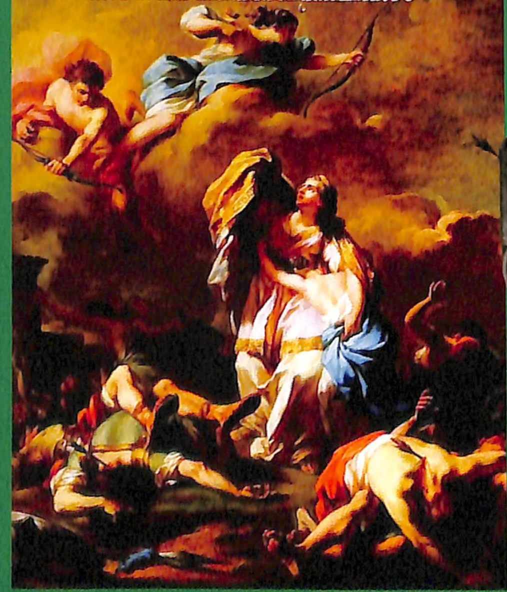
另外，Niobe同时还是一个韩国化妆品公司的名字。

Merovingian

梅罗文加

第二部出现的情报贩子，作为生活在矩阵中最古老的程序之一，以异常地执着追逐着先知，而且从他的语气上看，每一次的救世主都会找到他，而他似乎也很享受这种待遇。在矩阵中每一个程序都有它存在的价值，但梅罗文加和他的妻子珀尔塞福涅却都没有任何存在的理由和作用。最让人不可思议地是——梅罗文加甚至能够自己制作程序！一个"成日在矩阵中无所事事"、"被允许自己制作程序"的程序，梅罗文加的存在确实足够特殊啊。

但我们换个想法，如果他曾经是签署同意将人类作为电脑养分的人类最高决策者，那又如何呢？所有的行为都可以得到一个比较合理的解释，同时也可以理解为何他不停地追捕先知——把人民出卖给电脑的同时，最高决策者本身获得一些特权，但经过了几次矩阵重生后，他逐渐厌倦了这种生活，于是他寻找先知，希望这个程序能够给他帮助，脱离这种生活方式。


■阿尔忒弥斯与阿波罗正在射杀女王奈娥碧的孩子。



能够优雅地吐出一串法文脏话的梅罗文加名字也颇具特色。古老的欧洲一直流传着关于耶稣后人的传说，而梅罗文加正是传说中耶稣后裔的所创造王朝的名字。梅罗文加王朝的国王一直宣称自己是莫大拿的玛利亚与耶稣的孩子。这正好从侧面印证了梅罗文加也是人类的猜测——圣子的后代又怎会是一个程序呢？另外，西方餐桌礼仪也起源于梅罗文加王朝，所以沃卓斯基兄弟在梅罗文加出场时，特别在他面前准备了传统的西餐。

Persephone
珀尔塞福涅

电影第二部中，作为梅罗文加的妻子，珀尔塞福涅实在让人大跌眼镜，如果你还不幸看了游戏《重临矩阵》的影像，一定会对这个角色无奈至极……电影和游戏中她一共亲吻过三个人，考虑到尼奥是第7位救世主，难道她也同样亲吻过其他6代？

珀尔塞福涅名字的由来依然是希腊神话，她是冥王哈得斯的妻子，当然这不是自愿的，在珀尔塞福涅还是一个小女孩时，就被哈得斯抢到了暗无天日的冥府作妻子。

在电影中，珀尔塞福涅曾经说过，很久以前梅罗文加也具有尼奥一般的热情，随着时间的推移，这种热情逐渐被玩世不恭所取代。先知的目的是指引救世主；开锁人的目的是带领救世主见到创世主；密探的任务是抹杀矩阵中可能觉醒的人类……每一个程序都有一个目的，但珀尔塞福涅我们却无法解释她存在的目的，那么，她是否就是程序呢？这是一个值得我们思考的问题。


■巴洛克时期的著名艺术家贝尼尼雕塑的"The Rape of Persephone"，现收藏于罗马的柏格斯美术馆。


■历史上梅罗文加王朝国王的画像。



■由莫尼卡·贝鲁齐饰演的珀尔塞福涅似乎比神话中更加性感。

影片其他角色姓名解析

Lock
洛克

在电影中，洛克这个形象十分不讨好，先不说他在保卫锡安时做的极端保守决定让人不满，对莫菲斯的时刻刁难更让人怀疑是否把感情与理智混淆了。但仔细回顾洛克的行为，在那种情况下，如果一个锡安防卫指挥官作出其他的决定才会让人更加怪异。他选择不相信莫菲斯不是因为与奈娥碧的感情，如果冷静分析莫菲斯的执着，就会发现那确实是不符合理性的。莫菲斯能把全世界赌在一个人身上，但洛克不能。洛克必须在任何情况都作出让最多数的人生存的决定，这就是他与莫菲斯的区别。

Lock的名字含义十分好理解，作为防卫锡安的指挥官，他的目标就是牢牢锁住锡安不让电脑毁灭这座人类惟一的圣城，同时他也牢牢锁住自己的感情不让自己嫉妒莫菲斯，努力作到公正。洛克仿佛被千万条世俗的教条和理智锁住无法释放自己的感情无法为自己思考，作为一个人类，他只能说在得到权利的同时失去了自我。


■注意看，洛克有着欧洲人特有的诡异下巴……


■林克的饰演者说，林克其实是联系影片与观众之间的一座桥梁。

Link
林克

在坦克之后被招募到尼布甲尼撒号上的联络员，用林克自己的话说，自己一方面联系起了母体与现实，一方面将观众和影片联系到一起。没有了林克，当尼奥作出那些超人举动的时候，我们会麻木地认为那是理所当然，所以他的英文名字的意思也就是"连接"。

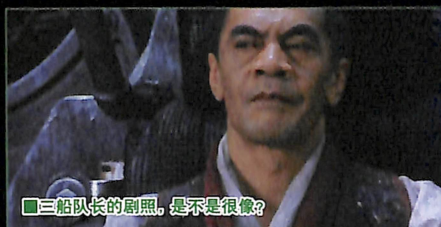
Bane
本

被史密斯入侵的觉醒者，他首先发射的电磁波导致洛克用飞船消灭机器章鱼的计划失败，他灼伤了尼奥的双眼，他完全符合自己名字的英文意思——祸害。

Hamann
哈曼

锡安城中上议院议员之一，虽然在影片中这老头子看起来是好人，在读过《圣经》以斯帖记的人就会了解，哈曼其实是一位阴谋将犹太人斩草除根的狠角色，虽然这个阴谋最后被以斯帖化解，但哈曼的恶性仍然被犹太人一代又一代的记下来。犹太历中最欢乐的民间节日普珥节便是来源于这个典故。


■这是黑泽明电影中的三船敏郎。


■三船队长的剧照，是不是很像？


■人类也能被程序复制，本的命运何其悲哀。


■这个在电影中帮助了尼奥的哈曼，谁又能想到他在《圣经》中的冷血呢？

Mifune
三船队长

之所以会出现这个角色，沃卓斯基兄弟完全是在向黑泽明致敬。众所周知，黑泽明的影片里一直都有一位御用演员——三船敏郎（Toshirou Mifune），他主演的《罗生门》、《人间的证明》、《中途岛海战》等作品一直被世界影坛奉为经典！仔细看，你会发现饰演三船的演员颇似那位三船敏郎。

Sati
萨蒂

电影第三部中出现的小女孩，萨蒂的父母也是程序，但为了保护自己的"女儿"，父亲出卖了先知的外壳保护程序。在游戏《重临矩阵》里先知对奈娥碧透露过萨蒂是一个重要的未来。萨蒂的名字源自印度神话，萨蒂是印度神话中破坏之神湿婆的第一个妻子，她不顾父亲达刹的反对嫁给了湿婆，但命运是悲惨的，达刹因为在祭典上羞辱了湿婆，导致萨蒂最终恼怒自杀。后来"萨蒂"就成了印度贞妇自焚殉夫的代名词。



■罗摩·康得拉夫妇和他们的女儿萨蒂在火车人的空间里见到了尼奥。



Roma Kandra
罗摩 康得拉

与萨蒂一样，把保护先知的外壳程序卖给梅罗文加的印度人罗摩名字源于印度神话。著名印度史诗《罗摩衍那》就是讲述他的故事。传说罗摩是阿逾陀城之主十车王的长子，但因为十车王听信谗言，将罗摩与他的妻子悉多放逐森林14年，最后在猴王哈努曼的帮助下打倒邪恶势力罗波那的故事。

影片地名及船舰名称解析

除了寓意丰富的各个人名外，《黑客帝国》中的各个地名及船舰的名称也逃不过沃卓斯基兄弟的"魔爪"，其中包含的寓意比角色的名字更加值得人玩味。而且除了基督教外，两兄弟也在这些名称中加入很多印度教的东西，实在让人不服不行啊！

Zion
锡安

在《旧约》中，"锡安"的称呼共出现了152次，"锡安"用来指代圣城耶路撒冷。在耶路撒冷使用锡安的情况多为诗歌、预言，而这个称呼所以会带有宗教性和情感性，因为在《圣经》中，锡安山即为上帝的居所。按照《以赛亚书》的说法，耶路撒冷（锡安）就是上帝称王之地，也是他立大卫王的地方。大约三千年前，大卫王定耶路撒冷为以色列的首都，之后耶路撒冷一致保持着圣城的地位。经过很长时间，"锡安"这个词用得越来越多，含义也扩展，成为整个以色列的代城。流亡中的以色列人无法忘记锡安。相传古犹太国王大卫在锡安山创建犹太教圣殿，但迄今的遗址只剩下一段哭墙。锡安山被犹太人视为圣山，因此成为犹太人复国的象征。Zion 也有译作郇山，因此在近期大作《达芬奇密码》中大放异彩的秘密社团，"郇山隐修会"的英文名字就是 "Priory of Sion"。

另外，我们也把"犹太复国主义"称为"锡安主义"。

Avatar
阿梵达号

"Avatar"源自印度梵语，本意指"分身、化身"，又作"天神下凡"、"具体化"解释。在印度宗教中，avatar表示神化成的人身。不过在网络世界里，avatar则表示为虚拟形象，网络用户可以根据自己的爱好自定义的形象。另外，UNIX系统中，avatar表示一个特殊的用户，此用户被授权可以访问根目录下的所有文件和目录。

Brahma
婆罗玛号

船长：卡莉 Kali

Brahma在印度梵文中表示印度教的创造之神、宇宙之主。梵天的前身是吠陀神话的生主。传说梵天从印度教最高天神毗湿奴肚脐里长出的莲花中诞生，梵天诞生后便开始创造世界万物。梵天居住在迷卢山，他创造的辩才天女萨拉斯瓦蒂(Sarasvati)则是他的神妃。在印度教的形象中，梵天通常与莲花和天鹅在一起。虽然作为印度教的创世主、婆罗门教的至尊主神，但梵天的地位远远没有另一位大神湿婆受人尊敬，甚至在佛教盛行时期与帝释天一起成为佛陀的胁侍。另外，Brahma也可翻译成"印度大种鸡"。


■印度神话中的象头神格涅沙，它是财富的象征。


■锡安门(Zion Gate)，耶路撒冷七道城门之一，也带着Zion。

Ganesha
甘尼沙号

其实官方的翻译有误，Ganesha的正确译名应该是"格涅沙"，即印度教的象头神。格涅沙是湿婆神的儿子，形象为一个永恒的小孩，他也是智慧之神，能够驱除一切邪恶，保护人们生命安全。传说格涅沙有一个象头和四条手臂，代表着根轮的四块花瓣。他的代表元素是土，相应矿物是碳，象征符号是"卍"，在印度。格涅沙已经成了财神的象征，至今仍然供奉于各地寺院中。

Gnosis
诺斯号

船长：艾斯 Ice

在诺斯替教中，Gnosis 的意思为"真知"、"直觉"。诺斯替教是一种融合多种信仰，把神学和宗教结合在一起的密传宗教，强调只有领悟神秘的"诺斯"（真知），才能使灵魂得救，他混合了巴比伦、波斯、古印度等宗教因素，与犹太教、基督教融合起来创立了一套新的说法诺斯替教完全否定物质界，认为它是邪恶的，是禁锢人的牢狱。这个宗教据说有一套修行方法和巫术，让人忘记物质界的制约，真正获得得救的生命。他们认为创世的神是一个较低级的上帝，并不像启示中记载的那样，因为这个上帝创造了一个充满邪恶的"物质世界"，在"这个上帝"之上还有上帝。公元1至3世纪，诺斯替教流行于地中海东部各地。被基督教称之为异教。


■Brahma：印度宗教中的梵天，传说他诞生于莲花之中。

Icharus
依查洛斯号

船长：Ajax

Icharus源自英文Icarus，即希腊神话中的伊卡洛斯，伊卡洛斯是古希腊神话人物，其父代达洛斯是有名的巧匠。代达洛斯被克里特岛的弥诺斯所囚禁，但天生的巧手让代达洛斯用羽毛做了两对翅膀，并用腊把翅膀分别粘在了自己和伊卡洛斯的身上，于是父子俩开始尝试飞离克里特岛。但在飞行途中，因为伊卡洛斯距离太阳太近，导致把粘着羽毛的蜡烤化，结果伊卡洛斯坠地而死，为纪念他的儿子，埋葬伊卡洛斯尸体的海岛被定名为伊卡利亚。

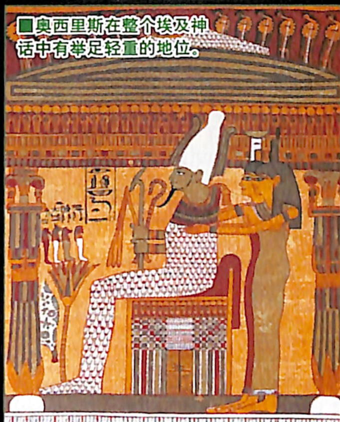
Logos
拉格斯号

船长：奈娥碧

"Logos"出现于《圣经》中，他的中文意思即是"道"，均是对人类最高精神境界的描述。《圣经》中的Logos；来源于犹太文化，Logos有真理的意思，也有理想的含义，著名犹太哲学家斐洛（Philo of Alexandria，公元40年代表犹太人去罗马游说国王改变对犹太人的政策，在犹太人



■Gnosis：融合多种信仰的神智学和哲学的宗教。主要盛行於2世纪，它迫使早期基督教会为了反对它而汇编成正典《圣经》。


奥西里斯在整个埃及神话中有举足轻重的地位。



1801年3月25日，诺瓦利斯留下未完成的《海因里希·冯·奥弗特丁根》的残稿，离开了这个世界。


《圣经》旧约《但以理书》3章6节：凡不俯伏敬拜的，必立时扔在烈火的窑中。


除了"空中花园"外，巴比伦在《圣经》另一重要建筑——巴别通天塔。

之中有较大影响）把Logos的意义延伸开来，成为后世"三位一体"的原型之一。因此，Logos在《圣经》的地位就犹如"道"在《道德经》中的地位般神圣。

Mjolnir
莫乔尼尔号

船长：罗兰 Roland

该船即第三部中奈娥碧驾驶回到锡安的飞船。莫乔尼尔号的意思与他的绰号"铁锤"息息相关，二者的英文合起来为"Mjolnir's Hammer"，即"雷神之锤"。北欧神话中奥丁的长子托尔（Thor）是一位非常强壮的雷神，星期四(Thursday)就是为他命名的。雷神有三件宝物，第一件是能开山碎石、具有可怕力量的雷神之锤(Mjollnir)，并且它可以丢出去自动回到手中。对任何人而言，雷神之锤是最可怕的东西；第二件宝物是"雷神的腰带"，传闻穿上他可以增强一倍神力；而第三件宝物便是他在挥舞雷神之锤时佩带的铁手套。

Nebuchadnezzar
尼布甲尼撒号

船长：莫菲斯

历史中关于尼布甲尼撒的记载多半是关于他的残忍的"巴比伦之囚"，以及他建造的世界七大奇迹之一——"巴比伦的空中花园"。公元前601年尼布甲尼撒与埃及交战结果失败而归。而一直臣服于尼布甲尼撒的犹太国王约雅敬借此趁机脱离新巴比伦投向了埃及。得到这个消息后，尼布甲尼撒发誓要踏平耶路撒冷。公元前598年底，约雅敬的儿子约雅斤即位。尼布甲尼撒乘机率领大军攻向耶路撒冷，此战以新的犹太国王带领所有的大臣一起出城投降为终点。但1年后埃及向巴勒斯坦地区发动了进攻时，饱受尼布甲尼撒摧残的小国们纷纷起来响应埃及人。但凭借卓越的军事才能，巴比伦又一次取得了胜利，此时尼布甲尼撒对一反再反的犹太国王恨之入骨，下令在犹太国王面前杀死他的几个儿子，然后又剜去了他的眼睛。并且用铜链锁着带到巴比伦去示众。耶路撒冷全城被洗劫一空。城墙被拆毁、神庙、王宫和许多民宅被焚烧。全城活着的居民几乎全被掳到巴比伦。这就是历史上有名的"巴比伦之囚"。对犹太人来讲，沦为"巴比伦之囚"是一次惨痛的经历。这些经历都保存在《圣经·旧约》中，尼布甲尼撒在书中成为了上帝惩罚犹太人罪恶的工具。

Novalis
诺瓦利斯号

诺瓦利斯，德国著名浪漫主义诗人。1772年5月2日诺瓦利斯出生于维德施泰德，原名格奥而格·弗里德里希·冯·哈登贝格。哈登贝格家是古老的萨克森贵族，但到诺瓦利斯时已经逐渐没落，年幼的诺瓦利斯体弱多病且智力发育迟钝，9岁那年甚至不幸得了痢疾差点一命呜呼，1791年4月，19岁的诺瓦利斯在发表了《新条顿的墨丘利》上发表了《一个少年的泣诉》，从此一发不可收拾。

Osiris
奥西里斯号

船长：撒德斯（Thadeus）即动画《终极战役》的主角

奥西里斯来源于埃及神话，他是埃及最重要的九大神明"九神"(Great Ennead)之一。奥西里斯是一个开明的国王，他在做国王时教会了埃及人耕作，但他的弟弟赛特却嫉妒他哥哥的才能，设计害死了哥哥，并将他的尸体碎石万段丢入尼罗河中。最后，奥西里斯在妹妹（同时也是他的妻子）伊希丝的努力下，终于找全了自己的身体（但男性最重要的某个部分却被鳄鱼吃掉了 — –||||||），消灭了赛特。奥西里斯同时也是地界主宰和死亡判官，并且能够他还具有复活、降雨的神力。古埃及文化中到处都有奥西里斯的踪影。

Shiva
希瓦号

Shiva是印度神话中湿婆的名字，湿婆是古印度神话中的创造和毁灭神，湿婆负责毁灭世界以便为新世界的再生做准备，而他的力量传说来自于瑜伽。湿婆的第三只眼睛是一件强大的武器，当它盯住敌人时能喷火烧死他们。湿婆同时也是印度舞蹈的始祖，因此被尊称为"舞王"。他会跳108种舞蹈，并且刚柔并济。在婆罗门教里，人们对湿婆的崇拜甚至高于其他两大主神梵天和毗湿奴。

Vigilant
警戒号

船长：索伦 Soren

Vigilant的英文即警戒。

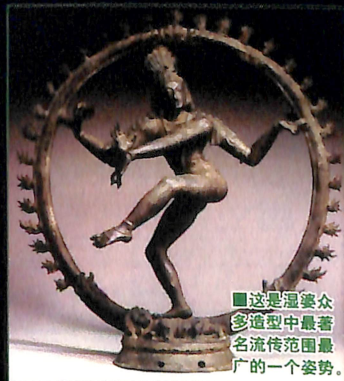
Vishnu
维希奴号

毗湿奴（Vishnu）与湿婆、梵天一起并列为印度宗教三大主神之一，也名为黑天、那罗延天。传说毗湿奴躺在大蛇阿南塔的身上沉睡，漂浮于宇宙之海上。毗湿奴的妻子是深受尼泊尔人敬重的兴盛与财富女神拉克希米。为了拯救世界、人类与诸神，毗湿奴一共10次化身拯救世人，他们分别是：灵鱼马特斯亚、神龟库尔马、野猪瓦拉哈、人狮那罗辛哈、侏儒瓦摩纳、持斧罗摩、罗摩、克里希纳、佛陀、白马卡尔基。

以上这些内容只是整个《黑客帝国》的冰山一角，这个电影系列就仿佛一部囊括宗教、哲学、影像技术、民族融合等各种内容的百科全书，只要你有心，就能从中发现你想要获得的东西，

如果要把《黑客帝国》整个系列仔细研究成文的话，或许可以出一本类似《现代汉语词典》厚度的书籍了。还是一句话——《黑客帝国》值得你投入身心去研究，也许你花费了不少时间和精力，但你所获得的知识和思想却足够你受益一辈子！


毗湿奴的4只手臂分别拿着金环、法螺、莲花以及神杵。


这是湿婆众多造型中最著名流传范围最广的一个姿势。


湿婆在佛教中也称为的大自在天。


毗湿奴仅仅用三步就量出了地界和诸天的大小。

文 石亮



特别企划

大约一万五千年前，少数温顺的灰狼开始突发奇想：干嘛要每天累得精疲力竭地捕猎，为什么不在人们的篝火旁边逡巡，捡些剩余的食物吃呢？狩猎部族对这些温顺的狼在周围转悠也不排斥。许多世代以后，一个新品种出现了，人类称之为"狗"。

狗自古就是人类公认的最亲密的动物朋友，它们外能捕恶追凶，内能看家护院，不一而足。而在我们的游戏世界中，狗依然有着举足轻重的地位。掐指算来，身为中国玩家的我们也即将迎来农历的狗年了，那么，不妨让我们在此时来一同回忆一下——游戏中的狗与人那爱恨交织的情感吧。

小狗当道——游戏世界犬只大检阅

一 一犬当关，万夫莫开

若提到最早在游戏中出现的动物，给人留下最深印象的则非犬族莫属(那些棱角模糊不清的怪物除外)。在早期的游戏作品中，限于机能和"游戏，以人为主"的传统思想，狗狗们的地位实在有些凄惨——不是背景陪衬就是三流杂兵。现在回想起来，那些作为敌人出场的恶犬大多凶悍异常，不过也正因如此，我们才对其印象尤为深刻。而且，其中亦不乏经典可爱的形象哦。

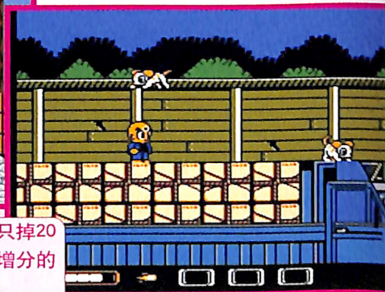


《绿色兵团》(FC)第三关BOSS，足足30条恶犬。速度奇快，倘若不知道其出现顺序，一定会手忙脚乱。

渐渐地，狗作为敌人的形象开始偏向模式化：一年四季都伸在外面的舌头、邪恶(但很白痴)的眼神，攻击前会先盯着主角"呜呜"地蓄力……直到《生化危机》及《寂静岭》等作品问世后，僵尸犬和裂头犬霎时惊出玩家一身冷汗，算是打破了这个固定模式，只是它们形象未免有伤风化，笔者也就不放出截图了(编注：好牵强的偷懒理由啊－－#)……总之，在所有需要主角下蹲攻击才能打到的敌兵中，狗狗是最典型的代表。



《松鼠大作战》(FC)的机器狗，第一个出场的敌人，造型简洁风趣，很有代表性。



《三目神童》(FC)的跳跳狗，一只掉20元(基础数值)。还记得打金币增分的秘诀吗？那就是不要太贪心。

TIPS 出于对"《寂静岭》系列"的偏好，笔者简单说说《寂静岭》中的狗。《寂静岭》四部作品中，只有二代没有出现过"狗"这一形象，这是因为二代中的怪物全是詹姆斯自身原罪的体现，下身女、护士、三角怪……无一不是詹姆斯心中的"孽"。一代中的怪物是爱莉莎的想象，在孩子的心中，"狗"这一形象无疑是凶残的。三代的裂头犬总是爱咬着希瑟的腿不放，应该是极度虔诚的教徒的化身。四代的长舌犬和二代颇有些类似，它是苏里文原罪的体现(这一点可以从那个叫做"受害者7&8"的双子怪身上得到证明)。

二 一个好汉狗狗帮

随着游戏历史的不断发展(确切地说是游戏技术的发展)，狗在游戏作品中的地位日渐提升，开始渐渐站在了主角这一边，虽然大多时候仍然只是打个副手，但偶尔也能起到克敌制胜的决定性作用。

最著名的"狗帮手"自然要数"《侍魂》系列"里加尔福特的忍犬"帕比"了。它不光造型可爱，更重要的是实力颇强，难以忘怀第一次看到加尔福特和"帕比"协同作战时的震撼，可以说"帕比"开创了"带宠作战"的新纪元(爆！)



说到"带宠作战"，在这方面最为经典的《口袋妖怪》自然也少不了狗儿们华丽的演出了。此外，《FFTA》里的恩莫族，虽然名称不同，但就造型而言，完全就是一群大耳朵的柯卡狗嘛，反正依瓦利斯的物种都是缪特以现实世界里真实生物为原形构思的。说起来，初期那只恩莫作为白魔道士时攒JP真是慢啊。



帕比，雌性，美国忍犬，固定年龄4岁，如今已经是两只小狗的母亲。



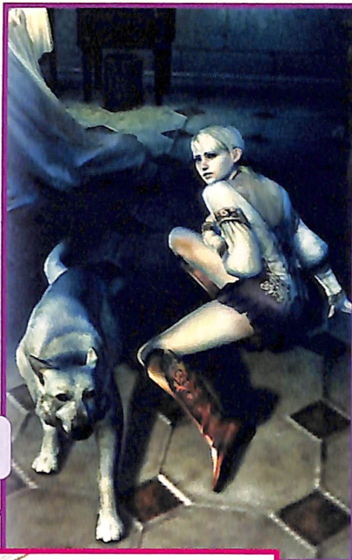
恩莫族和现实中的柯卡狗，真是如出一辙，尤其是耳朵。





知道这是什么吗？“暗黑蓝月”连“许愿星”！看笔者这人品！（爆！）

然而，若要评选出最强的“狗帮手”，笔者绝对要投《最终幻想Ⅷ》的安杰罗一票。为什么？安杰罗作为女主角莉诺雅的爱犬，不仅在特殊技中大放异彩，还经常挖宝、反击、救活死人、给人加HP……笔者第一次通关就是由安杰罗的反击打死了最终BOSS魔女阿缇米夏，想想我就替魔女不值啊……近期比较为大家熟知的“狗帮手”自然就是Capcom的《狂城丽影》了。修依和菲欧娜的好感度将直接影响结局，从这点来说，修依已经达到了“狗帮手”中地位的极至了。



女孩子不是用来打仗的，而是用来保护的！汪！

三 翻身狗儿把歌唱

随着人类生态意识的日趋深化，人们感到自己并非地球的惟一主人，不能离开其它生物而独自生存(此处不是食物问题)。因此，乘着这股人与自然互相协调的春风，可爱的狗狗们终于摇起了维权大旗，开始有机会登上主角的宝座了。

虽然严格来说有点值得商榷，但下面两位确实是笔者印象中最早的可以由玩家直接选择并操纵的狗——哦，不对，是狗主角。它们分别是《豪血寺一族》的波波和《战国ACE》的犬神！相信在早期，游戏制作人并不肯定狗作为主角是否能得到玩家的认可，于是像格斗、射击这样的可以从多人中选择主角的游戏类型成为了试验平台。结果这两位得到了很高人气，其余制作人开始纷纷效法。



犬神实力之强大绝对足以令众多王牌飞行员汗颜。

不过，若说到“小狗当家”中的翘楚，当属任天堂在NDS上推出的扛鼎力作《任天狗》。相信这部极为可爱的作品大家早已耳熟能详，因为它颇受MM的欢迎，也成为了一些男士(如笔者)把MM的利器……啊啊，扯远了，打住打住。总之这部作品因其可爱多姿的动物造型和人性化的游戏方式牢牢抓住了玩家的心，在《任天狗》里有许多极“萌”的狗狗，笔者最喜欢给狗狗洗澡，那慵懒而惬意的姿态真是萌到家了。



尽管《任天狗》的狗狗们造型可爱，但由于游戏方式可以说是养成，因而狗狗们只是宠物，并没有拟人化的思想。而要说拟人化，虽然有点越俎代庖，但笔者强烈推荐一款电脑游戏——《阿猫阿狗2》。毫不夸张地说，这个游戏中的主角其实就是那一群活蹦乱跳或沉稳或天真无时无刻都在搞怪闹笑的狗狗和猫猫们，而其中戏份最多的则是那只叫大麦的笨狗(而作为主角的乐乐……说的话大概都没有大麦一半多……真没存在感啊)。正是这只极度贫嘴的白毛贱狗，把整个游戏疯狂恶搞的气氛烘托到了顶点，看着那臭P的小墨镜，听着那张狂而狗性十足的罗嗦话，没有人不想扁之而后快吧？能把一个正面角色塑造得如此人见人踩，可不是一般的功力啊……《阿猫阿狗》中最牛的“大麦”，绝对是让人又爱又恨的角色。



Capcom近期推出的《大神》也是以狗为主角，这部具有浓郁水墨画特色的作品给人留下了清雅脱俗的印象。

四 幻想，永无止境

HP 21
力量 6
技术 12
速度 12
守备 5
魔防 2
Cerberus

三头的凶猛魔兽
想躲开它三个头的袭击，难如登天

《火焰之纹章 圣魔之光石》中的塞伯拉斯，它超高的技、速相信给很多玩家造成了困扰。（附带一提，《圣魔之光石》还有一种“幻想狗”，叫“魔刹犬”，是塞伯拉斯的前身。）

在游戏中，我们还经常能见到一些似狗非狗的生物，它们具有超乎常“狗”的力量和气势，笔者姑妄称之为“幻想狗”。那么，就随我看看这些“幻想狗”吧。

“幻想狗”中最负盛名的，毫无疑问是地狱的守门犬塞伯拉斯。这只狗拥有极为庞大的身躯，三个脑袋，专门在地狱的门口捕食亡灵。这段可以在《圣斗士星矢》里看到，可惜那只塞伯拉斯智商太低，不一会儿便被星云锁链捆了个结实，还被星矢敲掉了牙齿。而地狱犬座的白银圣斗士又偏偏磕上了一辉，都是被秒杀的命，远不及它在游戏中的表现。



塞伯拉斯在《最终幻想Ⅷ》里作为召唤兽登场，需要打赢它才能收服，它附带的复数魔法释放能力“double/triple”是“魔法流”人士的福音。

记得小时候，看《女神的圣斗士》漫画时，对残忍殴打笔者心爱的瞬的海斗士斯基拉依奥真是恨之入骨。直到长大后，才知道所谓的“美女的下半身是六种不同的野兽”纯属车田正美杜撰，实际上是“美女的下半身是六条狗”，笔者就把它（她？）也算做“幻想狗”了，而这个美女叫做“西拉”。



《踢王》「FC」第二关BOSS正是「西拉」，可惜由于机能问题，看不出是美女……

TIPS 西拉本是仙女，被女巫赛西把下半身变为六头恶犬。西拉由于受了刺激，变得狂暴可怖、吃人成性。

TIPS 塞伯拉斯（Cerberus），提丰（Typhon）和厄奇德那（Echidna）所生。拥有三颗头颅，狗嘴滴着毒涎，下身长着一条龙尾，头上和背上的毛全是盘缠着的条条毒蛇。它的兄弟们也都是大家耳熟能详的角色：九头蛇许德拉（Hydra）、鹰身女妖哈皮（Harpy）、狮头羊身的奇美拉（Chimera）、啄食普罗米修斯的狮鹫格雷芬（Griffin）、双头犬奥萨斯（Orthus）和尼密阿巨狮（the Nemean Lion）。

此外，2005年8月3日，韩国科学家宣布，他们采用克隆技术，成功培育出了世界上第一只克隆狗“斯纳皮（SNUP－PY）”，意为“汉城国立大学的小狗”。由于狗的繁殖非常特别，取得处于成熟期的卵子相当困难，所以此前人类用于克隆绵羊、老鼠、牛、山羊、猪、兔子、猫、骡子、马甚至人类胚胎的技术几乎派不上用场，因此狗被认为是最难被克隆的生物之一。该项成果已被美国《时代》杂志于2005年11月13日评为2005年度重大发明之一。这虽然和游戏暂时没什么关系，但作为一点常识，笔者觉得有必要说说。更何况现在游戏中也有不少克隆人（《KOF99》的KRIZALID、《高达SEED》的クルーゼ等），说不定哪一天真会有克隆狗出现在游戏里呢……也算是一点YY吧。



五 动漫与游戏，两手都要硬！



说实话，动漫作品千千万万，但有狗出场的不是很多，能带给人深刻印象的更少。除了笔者上文中提到的《圣斗士星矢》的地狱犬，只有史努比、古菲、《棒球英豪》里的“笨狗”、《相聚一刻》里的总一郎、《犬夜叉》里的两兄弟以及《柴王》里的柴王。

《柴王》由一个个小故事组成。这只小狗告诉我们：人与动物之间，需要彼此的信任与真诚；生灵与自然之间，需要追求和谐与美好。



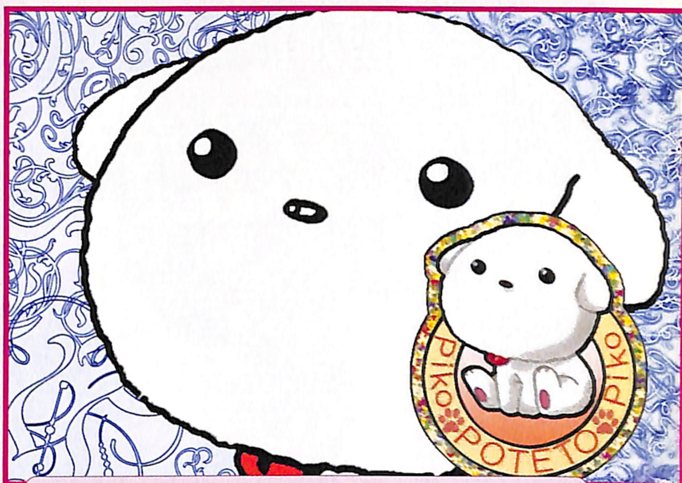
史努比，一只活得很有哲理的小猎犬，永远都是那么年轻俏皮，永远都能用几句简简单单的话讲出值得人用一生回味的道理，可以说这个小东西存在的意义已经超过了一条狗，是老人对这个世界的感悟，是查尔斯大师心灵中青春血液的延续。



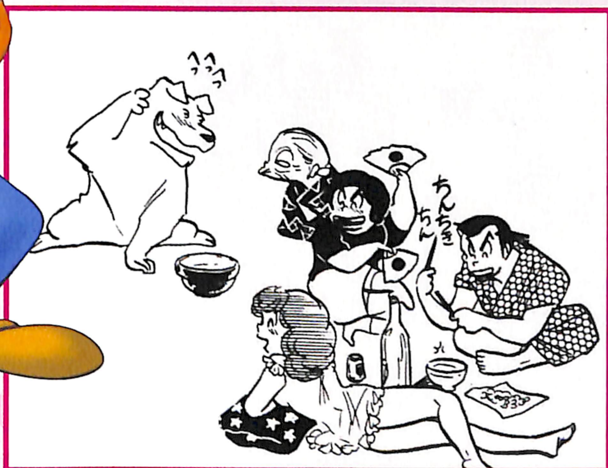
无论你是迪斯尼爱好者还是S·E的忠实拥护者，都找不到拒绝《王国之心2》这部作品的理由。

古菲和史努比不同，它头脑不灵活，但实在傻得可爱，相对于恬静可爱的米老鼠和聒噪自大的唐老鸭，塌实肯干的古菲更讨笔者的喜欢，真是期待他在《王国之心2》中的神勇表现啊！

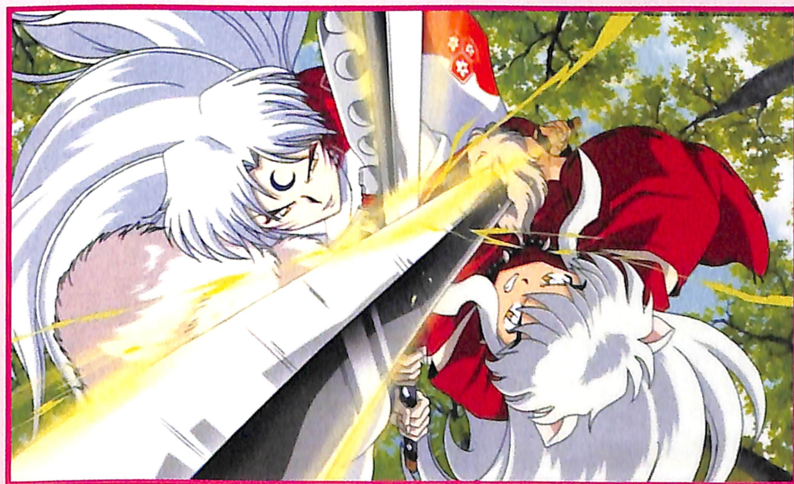
至于《棒球英豪》中的"笨狗"嘛，就比较复杂，它见证了南南和上杉兄弟——尤其是达也的成长之路与爱情之路。虽然它只会傻笑着叫"汪"，但无论是和也死时还是达也奋起时，它的叫声在笔者看来就是生命的呐喊，与达也的不与人争却默默地守护着南南的做人方式暗暗契合。后来，在安达充的另一部作品中，笨狗再次出场，店老板介绍说"这只狗和甲子园很有缘的"，看到这里，笔者不知道为什么觉得心里酸酸的，虽然不知道笨狗怎么会被送去宠物店卖，但我祝它一路走好。



来自《AIR》的Poteto则是恋爱类游戏或动画中代表性的宠物，可爱、通人性，更重要的是往往会在重要场合起到牵线搭桥的作用。



《相聚一刻》里的总一郎更复杂，它随着响子一路走来，伴着辛酸和泪水，最后响子和五代有情人终成眷属。听起来似乎不关总一郎什么事，但"总一郎"这个名字就是响子亡夫的名字，总一郎的存在就是在时刻提醒着响子和五代，"总一郎"就在响子和五代中间，是他们跨不过的坎，是他们的心魔。不过人终究是会长大的，借着五代笨拙的表达和三鹰积极的攻势，响子的心魔终于被打倒："'总一郎'不会从我心里消失，但是我也要迈向新的人生！"笔者觉得，漫画中人物的成长，从来就没有其他人像响子这样自然而深刻。总一郎处在这种奇怪的地位，最后被五代如同家人般接受，这种平和宁静的幸福就是高桥老师对所有人的祝福吧。



至于犬夜叉，它从外貌上怎么看都是堂堂正正一帅男，不过他的性格，他的习惯动作(用后爪抓痒，寻敌时趴在地上使劲地嗅)恰好证明了江山易改，狗性难移。 至于华丽得掉渣的杀生丸么……为了不得罪广大女同胞，我就不妄作评论了。

柴王不像上面几位，它的故事轻松惬意，像《小恐龙阿冈》一样，这部书是动物的成长史，是倡导人与自然和谐发展的交响乐。笔者无意再多说什么，用心才能体味。

后记

历史的车轮如常转动，又是新的一年，不知大家是庆幸身心的成熟，还是慨叹青春的逝去？在这即将到来的狗年，大家又有些什么打算呢？不管你在新的一年要做什么，首先别忘了关心自己的亲人，关心自己的朋友。对于有些老人来说，狗或电视是他们最亲近的伙伴，这不能不说是一种悲哀。笔者希望，每个人都能多关怀一下自己身边的人，让他们知道你是可以依赖的。至于狗，就让它作为人类消遣时互娱互乐的朋友，不再是孤独时互舔伤口的同伴吧。





拥有着最纷繁复杂的神谱关系和最神秘离奇的传奇故事的古印度诸神一向是游戏、动漫和奇幻题材小说、电影、戏剧的宠儿。强劲、有力、拥有着莫大的权势再加上神秘、高洁、拥有绝世美貌的他们，往往被尊为这些作品中最高位的存在。他们以无量的神力、无尽的智慧打造着过去将来、诸界万物，又以一举一动、一颦一笑左右着芸芸众生的生老病死、旦夕祸福。

文 天之业云

恒河上的睡莲

世界神话之旅之二 古印度神话与传说

香烟缈缈、仙乐飘飘，在乾达婆的音乐和湿婆大神的舞蹈中，我们来到"世界神话之旅"新的一站。

假如你和笔者一样是个ACG爱好者的话，那你一定不会对遍布ACG作品各个角落的古印度神话陌生，这些来自遥远年代的古印度诸神以其神秘、强健和美貌征服着一代又一代的ACG迷。最著名的与古印度神话最为密切的游戏当数ATLUS出品的《真·女神转生》系列"了，在这个拥有将近14年历史、一个正传、两个外传、无数衍生作品的著名RPG系列中，不仅古印度神话中各个年代、各个神系、各个种族、各方势力的诸路神魔均粉墨登场，而且其建立在毁灭重生、轮回涅磐概念上的游戏世界观也牢固地扎根在古印度神话的宇宙和哲学体系之中。另外的例子还有史克威尔在超任上推出的经典游戏《鲁多拉的秘宝》，鲁多拉本身就是古印度神话中的三大神之一——破坏神湿婆前生的名字，担任的破坏神职也与游戏中相同。而且，这个游戏毁灭与重生的世界观同样是源自古印度神话，游戏中又有很多名字和情节又与古印度神话暗合。

假如来到动漫领域，可举的例子更多，这个领域古印度神话的超级粉丝当然非知名少女漫画组合CLAMP莫属，这也是极其喜欢在自己的作品中选择毁灭与重生世界观的团体，《X战记》中天龙、地龙对灭世还是救世之间的明争暗夺，《圣传》中的各路魔神改头换面粉墨登场出演一出出BL时代剧(一_一b)，无不证明这帮同人女对于古印度神话疯狂的向往。另外，还有高田贤三的《3×3只眼》、荻野真的《孔雀王》、还有童年时代热播的经典动画片《天空战记》等等，动漫领域的例子可谓举不胜举。

值得一提的，古印度神话背景的电影和戏剧也有一席之地，究其原因，也许是古印度神话故事通过佛教间接流传到了日本，而且随着佛教在日本的兴盛，佛经上被佛教同化的古印度神话故事也被民间所知晓，并渗入到整个日本社会的各文化阶层中，并在各种艺术表现形式，比如小说、歌舞伎、能、狂言、电影……中体现出来。风头最劲的当属最近日本松竹映画出品的电影《阿修罗城の瞳》，由成功的歌舞伎故事改编，描写鬼王阿修罗复活并与歌舞伎演员病叶出门相恋的故事，倒悬在江户城之上的阿修罗城充满着视觉魄力，难怪在嘎纳影展上获得掌声连连。

古印度诸神的强大源于它那些数量众多又笃信弥坚的信徒，虽然，印度教至今仍然是一个主要在印度本国盛行的地方性宗教，从流传范围来讲不能和世界三大宗教相比，但是这个国家数量众多的人口和印度教在这些人群中的绝对权威性，使得印度教有着无比坚实的信仰基础。而且，印度教严酷的教义让诸神的权威渗入到信徒生活的方方面面。在这一点上惟有伊斯兰教可以与之媲美，但伊斯兰教却是个禁止偶像崇拜的一神教信仰，所以从神话的角度来说，丰富性不及印度教。印度教又是历史最为悠久的宗教之一，这个起源于公元前2600年的古老宗教现在仍然有着数量庞大的信徒，悠久的历史让古印度诸神充满着神秘色彩，加上信徒一次次地口头传诵(印度教的经典《吠陀》，直到公元1600年才被编撰成书面文献，在次之前全部是口头传诵)，一次次地将诸般神通和传奇故事加于众神本已灿烂的光环之上，让古印度诸神在流传的过程中逐渐变的越来越强大有力。另外印度教也是现今仍然存在的主流宗教中，仅存的几个的多神教信仰之一。多神教是原始宗教的特征，三大宗教中，基督教和伊斯兰教都是一神教信仰，而佛教的核心又是建立在哲学论理学体系之上，这些都是宗教在发展到一定阶段的产物，但若单纯从神话传说的数量和质量的角度来说，多神教信仰要远比一神信仰来得丰富得多，因为宗教的早期流传中，要用神话作为他的载体，而宗教势力之间的争夺和相处也会在他们所崇拜的神之间的争斗和关系上体现出来，这些都让多神教信仰的神话更具有可读性。所以游戏的世界设定倾向于设定成多神教信仰统制下的世界，不仅运用于游戏的世界观，比如北欧神话、希腊神话之类，而且架空世界观的神系设定也一般偏爱采用多神信仰。可以这么说，印度教是这些游戏倾向于采用的宗教设定中，惟一一个仍然被供奉着的多神教信仰，这让游戏中的印度诸神有着强大的现实后盾和巨大的神秘力量。

印度神话和我们上次介绍过的希腊神话有明显不同。希腊神话仅仅存在于阿卡亚人来到希腊建立起迈锡尼文明一直到希腊各城邦逐渐被罗马帝国攻占这十几个世纪之间，虽然也伴有诸神地位的升

降，但所留下的神话系统整体变更不算频繁。但印度神话有着将近5000年左右的历史，如此之长的历史，加上印度宗教特有的对于人阶级硬性划分的种姓制度，使得在这悠久的岁月中，各个阶级为了争取宗教和政治上的权利而进行的争斗直接反映到了宗教上，也就反映到了神话传说上面，这让印度神话的诸神地位不是一成不变的，而是不同的时代有着不同的地位，比如现在位于三大主神之一的毗湿奴在《吠陀》时代只是个名不见经传的小神，湿婆更是没有被提到过，他那时还是火神鲁多拉。而且，历史上公元前5世纪左右佛教和耆那教曾经发起过宗教改革运动，并因为被孔雀王朝推崇因而流行了几个世纪，在此之间，吠陀的诸神就被融入了佛教的神话之中。而之后在印度本土，印度教又复苏取代了佛教的地位，又把原先吠陀的神的地位重新排序了一番，并把诸佛也融入了印度教，佛祖本人也被视作了毗湿奴的第九个化身。

综上，印度宗教复杂的历史使得现存的印度教神话极为庞大，没有一种倾向曾经出于完全的支配地位，甚至印度万神殿中的每一个神自己的故事都充满着矛盾和不一致，存在于知识阶层与普通民众信仰之间的矛盾和某些巨大的差别使得整个印度神话发展成一个过分庞杂的体系。因而要整理出印度神话清晰的脉络不得不牵涉到其所处的历史年代和政治宗教文化倾向，要不然很容易出现不同年代、不同派别、不同宗教的神族共挤一堂这种啼笑皆非的场面，(“《女神转生》系列”例外，它本身要的就是这个效果)这也是一些世界背景设定比较粗糙的ACG作品非常容易犯的错误。

闲话少说，我们还是快点进入正题，鉴于古印度神话的历史相关性，我们这次还是依然从印度的历史着手开始相关讨论。





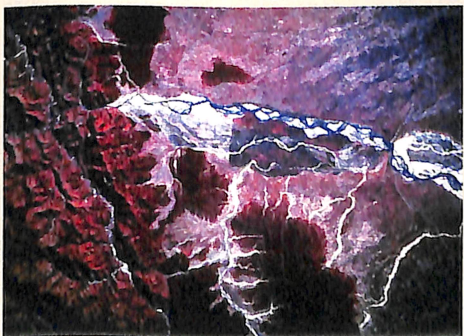




1.3×3只眼
2.阿修罗城の瞳
3.圣斗士星矢
4.女神转生系列

第一章 土地与居民

古印度的地域要比现今的印度共和国大得多。应该说，这只是南亚次大陆的地理称谓而并非是国家的概念，它包括现代的巴基斯坦和孟加拉国，北起喜马拉雅山，南到斯里兰卡的大约437万平方公里的广大土地。最早在这片土地上繁衍生息的先民，大约可以追溯到70万年前的旧石器时代。这些吃苦耐劳的先民在印度次大陆北部的印度河谷建立起了一些孤立的定居点。根据考古学上的发现，大约在公元前7000年左右，他们的一些后裔便在印度河谷的一个叫做迈尔戈的偏远之地定居了下来。在这里，富饶的印度河滋养了他们的文明，使他们很快便跨入了新石器时代。一直到公元前3500年，这些土著居民已经有能力建立起一些村落，开始以农业为主的农耕生活。并且，人口也随之逐渐增加。到了公元2600年左右，高度发达的城市文明开始出现，其中最为繁盛的城市叫做哈拉帕，因而历史把它叫做“哈拉帕文明”，又因为它是沿着印度河建立起来的，所以又被称作“印度河文明”。建立起这个文明的原住居民被称作“达罗毗荼人”，他们的宗教是处于原始社会的农耕民族常见的地母神崇拜，这位母亲神现在通常被称作玛哈·德维大女神，是一位以丰乳肥臀的母亲形象出现的女性——当然，和一切民族早期的母亲神一样，这都是为了强调她的生殖能力。因为生殖能力在生产力低下的原始社会中不仅是维持整个氏族赖以存在的基础，也是土地丰收的象征。由于印度教的信仰是由后来来到这片大陆的雅利安人建立起来的，所以哈拉帕文明时期的原始宗教和古印度神话没有多大的联系。但这位大女神因为在原住民中间有着坚实的信仰基础，所以也被融合和整个印度神话体系之中。她被看做后来湿婆大神的妻子帕尔瓦蒂的一个化身，至今仍然在几百万印度家庭之中享受着香火。


从外太空拍摄的恒河卫星照片。

哈拉帕文明相当灿烂，它以古代世界最为发达的城市供排水系统以及令人叹为观止的手工业而著称。位于今天巴基斯坦境内的莫亨焦达罗和哈拉帕古代遗址给我们提供了一些考古学上的证据，在那里发现了水井、浴室和复杂的排水设备，还发现了不少家用器皿、油漆的陶器、最古的钱币、雕刻精细的石器、铜铸的武器、金银手镯、项链以及两轮车的模型等等。在某种程度上我们能够通过这些臆想公元前2600年左右喧闹的城市生活。有关科学家认为，当时的它要比巴比伦和埃及还要进步。由于与另一个繁盛的文明美索布达米亚文化毗邻而居，所以哈拉帕热衷于进行大规模的商业贸易活动，因而这些地区变得异常的富裕，堆积的财富也促进了文化事业的发展。哈拉帕文明确实留下了文字，但虽然如此，但这些文字却一直到现在都没有被破译出来。所以现在只能定性地对这个时代进行认识，而深入的研究不得不等到语言学上出现进展才可以继续。

哈拉帕文明大约持续了800年左右的时间，一直到公元前1800年才开始灭亡，虽然考古学上曾经一度认为是尚武的游牧民族——印度-雅利安人的军事入侵以及大规模的屠城行动导致了这个文明的

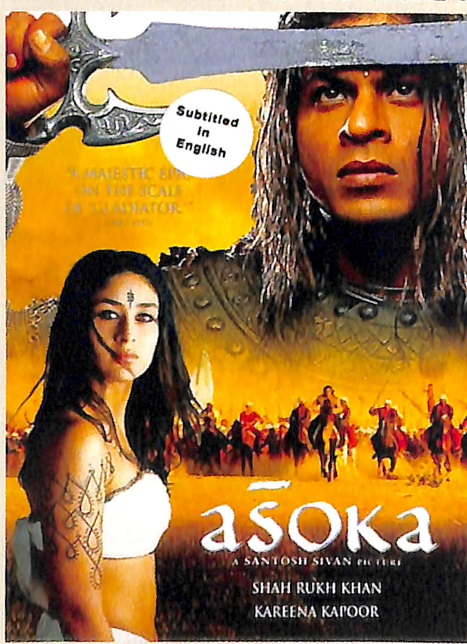
迅速灭亡。但是现在越来越有证据表明，真相可能并非如此简单。考古学上的证据表明，哈拉帕文明的衰弱是个渐变的过程，而这个衰变过程则是由于印度河的改道对经济的巨大破坏作用造成的，印度河的改道扰乱了达罗毗荼人赖以生存的农业生产，而导致的贸易中断使得城市不再富裕。洪水导致越来越多的城镇被遗弃，而莫亨焦达罗和哈拉帕这两个城市因为建立在可以抵御洪水的巨大泥砖台上，所以很幸运地避免了重大的破坏。但是，大量无家可归的难民涌入了这两个城市，过多的人口和日益贫瘠的土地最终导致了这两个城市开始走向衰亡。这时，一个尚武的游牧民族印度–雅利安人出现并开始对达罗毗荼人进行征服，这个民族后来创造了灿烂的恒河文明并一直延续至今。由于印度人极端轻视现实的历史，所以惟一可以探求这段历史真相的只有用梵文口头流传的印度教宗教圣典——四本《吠陀本集》以及之后诞生的两本史诗《罗摩衍那》和《摩诃婆罗多》。当然宗教典籍中的历史都是以神话和传说的形式来体现的，所以也就注定了印度的历史与神话之间纠缠不清的联系。

在最早的《吠陀本集》《梨俱吠陀》中提到过，雅利安诸神中最强大的战神和雨神因陀罗"在一阵狂喜中摧毁了对手的城堡，并用雷电将他们统统杀掉"，而火神阿耆尼则用火焰点燃和撕裂了对手的城堡，让黑皮肤的人(应该就是指达罗毗荼人)抛弃了财产四处逃散，因而考古学家推测，应该是尚武的雅利安人用武力征服了达罗毗荼人。但是这个学说在考古学上拿不出实物证据，因为没有迹象表明哈拉帕和莫亨焦达罗出现过大规模的防守战役，而且雅利安人也不是一个身分清晰的种族，它往往被认为是一个拥有共同语言和文化的多个部落的集合体，"雅利安"一词从词源上来看，也可以看作是从"品格高尚的"一词派生而来，他指的是所有崇拜吠陀诸神的人。在这种情况下，将原住民同化对于雅利安人来说，并非不可接受。因而雅利安人主印度次大陆可能同时采用了军事和外交手段，一方面是持续的征战，一方面又是通过制定种姓制度给那些面对逐渐崩溃的经济毫无办法的哈拉帕文明的贵族以及其子孙永久的地位。之后，将剩余的所有土著居民赋予低贱的种姓，当作被征服者永久地踏于脚下。游牧民族在文化上的薄弱性使得雅利安人不得不从已经很发达的哈拉帕文明中吸取很多养分，因而某种角度上来看他们也是哈拉帕文明的继承者，之后创立的恒河文明其实是这一民族大融合过程结出的硕果，而雅利安对于吠陀诸神的崇拜和哈拉帕文明的女神信仰在民族融合的大环境中也开始互相融合，逐渐形成后来的婆罗门教(印度教的前身)信仰。



和历史上许多尚武的游牧民族征服文化上有着巨大创造力的农耕民族的情况相同，雅利安人的入侵造成了生产力和文化的极度衰退，这一过程持续了千年之久，崭新的、灿烂的文明一直到公元前6世纪左右才在恒河流域出现。雅利安人在入侵印度次大陆之后经历了几个世纪的文盲状态，然后生产力才逐渐慢慢开始复苏。在这将近十多个世纪左右的时间内，对印度来说最重要的贡献是宗教意义上的，雅利安人带来了自己的原始宗教，确立了其统治地位，并在北印度舞台上统治了7个世纪之久，然而，雅利安人的信仰和神话并非一成不变，而是逐渐适应了印度的环境，吸收了当地的文化传统，最后在吠陀时代的晚期大约公元前900年左右逐渐发展成印度教的基础婆罗门教，而印度教不久便被势力开始变得越来越强大的婆罗门祭司阶层所支配。由于这段长达1000多年的历史除了口头传诵的《吠陀本集》(大约在公元前10世纪左右完成，但一直到公元14世纪才被文字记载下来)之外没有留下任何文献记录，所有的历史都躲在了《吠陀》和史诗所描述的神话之后，所以也把从公元前1800年到公元前600年这1000多年左右的时间称作吠陀和史诗时代。

公元前600年一直到公元前100年这500年被称作印度的前孔雀王朝和孔雀王朝时期。这个时期是印度历史上思想发展最为自由和活跃的时期，在文化和思想的激烈碰撞中各种哲学和宗教流派应运而



生，它们对后世的印度到东南亚乃至整个世界都产生了巨大的影响，其意义之深远，惟有希腊的古典时期和中国春秋战国的诸子百家时期才能与之媲美。事实上从时间上来说，三者也相差不大，而当今世界的各种政治、文化、思想流派却常常可以从这几个时期找到自己的源头。

从公元前600年开始，印度的北部出现了多个较大的国家，各国之间不断发生战争和兼并，最后富饶且占据了有利地理条件的小国摩揭陀击败了对手，获得了北印度的霸主地位。摩揭陀第一位著名的国王是哈尔扬卡王朝的频毗沙罗，他凭借着摩揭陀有利的地理条件，又励精图治有所作为，因此国势大增。对外扩张和掠夺使财富得到积聚，以城市为中心的经济得到迅速发展，经济的发展使社会各阶层进一步分化。掌管祭祀的祭司阶层婆罗门种姓地位逐渐提高，下层人民的处境日益悲惨，阶级矛盾异常尖锐。另一方面，经济的迅速发展也为思想文化方面的迅速发展提供了物质基础，因而在意识形态领域中出现了代表社会各个阶层的各种思想流派和教派，人们的思想异常活跃，颇似中国春秋时期的百家争鸣局面。在这样的大环境下，佛教和耆那教应运而生。佛教和耆那教都是从反对婆罗门教(印度教的前身)被祭司阶层完全垄断的，繁复的祭祀仪式以及婆罗门教所带来的硬性划分社会阶层的种姓制度而诞生的。婆罗门教的种姓制度在那时起已经与社会的发展不相适应了，因为它划分的特权阶级和底层阶级都是永久性的，因而无法与社会的迅速变迁相适应，但居然因为后世继承婆罗门教的印度教的发展，仍然在现今印度社会的意识形态领域占主导作用，成为了当今印度社会矛盾冲突的一条导火索。佛教和耆那教的中心都是哲学化理体系，因而受到了期望能够改变社会地位的知识阶层的推崇，但是后来为了在普通人群中间推广，也从古老的吠陀文献中汲取营养，继承了其中部分思想，再加以改造，创造出一套自己的神话体系。其中，佛教因为受到后来孔雀王朝和贵霜王朝两朝的推崇，加上中国南朝皇帝梁武帝从巩固政权的角度大力传播，声势大振，乃至在后世在整个世界都有着重要的影响。

哈尔扬卡王朝后期的几个君主都是残暴无能之辈，统治时间非常短暂。大约在公元前430年左右，最后的一个国王被起义的市民赶走，大臣西苏纳加被拥立为王。他是一名贤明的君主，通过对外扩张使摩揭陀变得更为强大。大约在公元前364年，他的继承人迦腊索伽为出身下层的摩柯帕德摩·难陀所杀，从此开始了难陀王朝(约公元前364～公元前324年)的统治，但是此举引起诸侯纷争，出现了社会动乱局面。但摩柯帕德摩是个非常有手腕的统治者，他通过武力镇压巩固了自己的统治，然后又积极对外扩张，消灭了大大小小的国君，使王朝的势力向西扩展到比阿斯河流域，西南控制了孟买的南部和迈索尔的西北部，南部德干的一些地区和奥里萨的一部分也可能归属于他，摩揭陀从此成为次大陆最强大的国家，也为后面印度历史上最强盛的时期，孔雀王朝的建立奠定了物质基础。

公元前327年，马其顿王亚历山大在灭亡波斯帝国之后，侵入了印度西北部。当他还想继续向恒

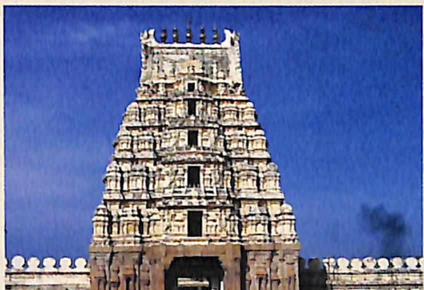
河流域推进时，他的部队因为备受长期进军的辛苦与伤亡的打击，加之不能适应印度的水土而大量染病，在公元前326年夏因为士兵的拒绝前进而不得不中止他入侵的野心。亚历山大于公元前325年回到巴比伦，两年以后在那里病死。

亚历山大一走，北印度境内就出现了许多大规模的反对马其顿人的起义。在这场起义运动中，一个名叫月护王（旃陀罗笈多，与后面印度第一个封建王朝笈多王朝的开国君主Chandra-Gupta仅差一字）的人成了起义的领袖。他在赶走了北印度旁遮普地区的侵略者以后，又回师东向，攻下华氏城，推翻难陀王朝，建立了孔雀王朝（约公元前324～187年），他也被拥立为该王朝的第一个国王。孔雀王朝的开国君主月护本人极富传奇色彩，据说用兵如神，晚年由于笃信耆那教，抛弃王位出家，最终按耆那教的教义逐渐绝食而死。

公元前273年，月护之孙阿育王即位，印度历史上最伟大的君主从此登上历史舞台。为表示纪念，他用来颁布皇家敕令石柱上的四头背靠背的雄狮已经成为了现代印度共和国的象征。按佛教传说，他原是一个穷凶极恶的暴君，曾经专门挑选最凶恶的人设立“人间地狱”，去残害人民。在正式即位后8年，阿育王征服了羯陵伽。据他自己所刻铭文的记载，在这一次战争中，羯陵伽有15万人被掳走，10万人在战争中被杀，还有数倍于此的人死亡。经过这次战争，除半岛南端以外，北起喜马拉雅山南麓，南至迈索尔，东起阿萨姆西界，西至兴都库什山，都并入了孔雀帝国版图。从月护王至阿育王，经过三代人的经营，孔雀帝国至此达到了极盛阶段。但他在征服羯陵伽以后，对这次战争的伤亡表示忏悔，皈依了佛教。佛教文献都把阿育王从暴虐到仁慈的转变归功于佛教的感化，但笔者以为，对于这样以王朝霸业为目的的君主，更多的也许是考虑到佛教缓和阶级矛盾和教化作用，因为此时的婆罗门教早已成为了社会矛盾爆发的根源。阿育王皈依佛教之后，建立“达摩”政策，转而利用德行感化而非武力征服，并开始大力宣传佛教，不断派佛僧前往叙利亚、埃及、锡兰、缅甸等国传教，还亲自着手进行佛陀教义的修订和整理，又在国度华氏城召开佛法大会，召集四方僧侣。阿育王死后，诸王子为了争夺王位继承权进行了尖锐的斗争，加之社会矛盾激化，外敌的伺机入侵，导致孔雀王朝最终开始走向衰弱。

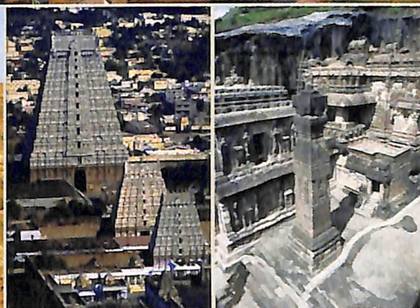
阿育王辞世几十年后，印度南北分裂。在印度南部孔雀帝国的废墟上，萨塔瓦哈纳王朝，又称为安度罗王朝（前者是家族名，后者则是部落名）兴起，并延续了很长时间。但北部的孔雀帝国却分裂成许多小王国，任由外邦入侵者摆布。巴克特利亚的希腊人、中亚的塞种人、西亚的安息人，最后是来自中国的少数民族大月氏人，因受到匈奴的驱赶，来到此地赶走了希腊大夏人之后定居了下来，在先后吞并了次大陆西北部塞种人和安息人所建立的国家之后，在印度北部建立了贵霜帝国的统治。由于这段从公元前100年～公元前300年左右的时间印度呈南北割据之势，所以把这一时代称作萨塔瓦哈纳和贵霜时期。

贵霜人建立的帝国占据了从他们的中亚故园一直延伸到上恒河河谷的广大土地。最伟大的贵霜统治者是迦腻色伽，同之前的阿育王一样，他也是一位虔诚的佛教徒。根据所有记载，迦腻色伽是一位仁慈的君主，对佛教有着浓厚的兴趣，由于他在位期间，佛教出现了大乘佛教和小乘佛教流派之争，他作为大乘佛教的拥护者，召集了重要会议把佛教教义确定下来。但贵霜人最后还是渐渐走向了衰落，虽然统治者极力推崇佛教，但是在普通人群中间，婆罗门教或者说是印度教仍然有着巨大的影响力，种姓制度仍然划分着阶级等级，宗教上的冲突成为政治不稳定的导火索。贵霜王朝后期，因统治者崇尚佛法而大兴土木，加之连年东征西讨，劳民伤财，最终激起了各族人民的不满。到了公元3世纪中叶时，他们已被驱逐出了次大陆。



印度的著名寺庙。


印度的村落。



公元3世纪末，印度北部一位酋长的儿子旃陀罗·笈多一世驱逐大月氏，灭安度罗国，建立笈多王国。这位笈多王朝的开国君主名字上和孔雀王朝的开国君主仅一字之差，中文译名完全相同，又都在北印度摩揭陀龙兴，加之均为印度本土人的政权，所建立的王朝又是印度历史上最辉煌的两个王朝（孔雀王朝为奴隶制社会时期最繁荣的朝代，而笈多王朝则是最繁荣的封建时期王朝），所以笈多王朝也被视作孔雀王朝的继承者。第二代君主沙摩陀罗·笈多（即海护王）采取武力征服政策，统一了北印度。笈多王朝被后世誉为古印度黄金时代的保护人，在几位英明的笈多君主统治下，帝国进入了全盛时期，政治上开明，经济也繁荣，在文化艺术及科学等方面都有很大发展，所以这个时代也被称为印度历史上的黄金时代和文艺复兴时期。

笈多王朝时期，诸王虽都信奉印度教，但为缓和民族及教派之间的矛盾，采取宗教兼容政策，放任各派宗教自由发展。为了防范佛教在普通民众方面的影响力，印度教的婆罗门祭司将分散的神权集中到毗湿奴、湿婆和梵天三大主神身上，建立三位一体的印度教神话体系，并编造神话使其更加形象化、人性化以更容易在劳动阶层中推广。加之接受群众更为原始的信仰和神祇，以主神化身的方式编入了新的体系，例如宣称某些比较有人气的小神和英雄是毗湿奴或湿婆的某个化身等等，婆罗门祭司此举获得了民众在忠诚度上的巩固，并再一次在全印度境内确立了自己的统治地位。

笈多王朝在公元5世纪末被来自中亚的白匈奴人（哒人）摧毁，后又有羯若鞠著国兴起，因为羯若鞠著国与笈多帝国在血缘上有略微的联系，所以也有人认为羯若鞠著国即笈多王朝的复兴。戒日王即位后，国势亦盛，东征西伐，所向披靡，除摩河剌宅国外，无不臣服其下。唐代玄奘西游印度时，正当戒日王在位。戒日王在位期间，婆罗门祭司又将神权进一步集中的倾向，表现为毗湿奴、湿婆的势力变得越来越大，甚至不同教派之间的神的职能出现了重叠，这令印度神话在这个阶段变得非常混乱。一直到公元11世纪初叶，因伊斯兰教王朝进入次大陆推行伊斯兰教，印度教的一神论发展倾向才停滞了下来。戒日王死后，大臣篡位，国家大乱。此后数百年间，形成小国纷立，互相争霸。直到13世纪初古尔王国国王穆罕默德的部将古杜布·邬丁征服了德里，建立了德里苏丹国。再到16世纪，蒙古察合台汗后裔帖木示的六世孙即喀布尔（古高附）的酋长巴卑尔于1526年建立的莫卧儿王朝，均为伊斯兰教政权。这些伊斯兰教政权均对印度教态度冷淡，甚至为了维护自己政教合一的统治，下令毁坏印度教和耆那教的神庙。不过因为在穆斯林影响波及较晚的北印度和南印度幸存的婆罗门，牢固地建立了具有融合异教诸神感召力的印度教传统。印度教在一种半藏匿的状态下存活了下来，婆罗门不得不采用口头传诵的方式进行传教，所有的圣典和史诗都被婆罗门祭司记背了下来，这种面对穆斯林的迫害所不得不做的变通，反而让他在普通民众中有了更稳固的基础。口头流传的宗教让印度教的神话广为流传，并越来越富有传奇色彩，但也越来越混乱。随着14世纪印度教四本口头传诵的宗教圣典《吠陀》以及两本史诗《罗摩衍那》和《摩诃婆罗多》被文字所记录以及化身学说的出现，基本将印度教神话混乱的体系稳定了下来。

第二章 宗教和神话概述

五千年的历史和不同的派别让印度教神话变得极其庞杂，相同的神在不同的时代有着不同的意义和地位，这也是我们不得不结合历史的变迁讲述印度神话的原因。

印度神话同其他国家的神话相比有着极大的特殊性，它拥有着世界上最复杂的宗教神话体系，造成其复杂的原因是多方面的，有些来自于把社会阶级硬性划分的种姓制度，使得不同阶级为了获得更多的权利而不断的扩大自己教派所侍奉的神的权势；而有些则来自于不同历史阶段统治者的宗教倾向，不同的统治者可能在历史的某一阶段过分夸大某些神的权势而贬低另一些，或者是推崇一种宗教，压制其他，这都导致了印度神话的复杂性；另外还有一个特点来自于哲学的发展，其目的是通过哲学来让自己的学说神秘化而得到知识阶层的信赖，更进一步地得到最广大民众的信服，但一方面，也有通过神话或者宗教地语言来寄托哲学思想的意图，或者这两种目的本身就是混杂着的，这种哲学只有少数人通晓，一般来说只有祭司自己通晓，但却影响所有的人。正如在其他文化诸如古代近东和埃及文化中的那样，神话从解释自然现象开始，然后为维护统治者的地位服务，最后成为一种表达哲学家观念的象征性语言，在印度也是如此，玄奥的崇拜把庞大的神话体系当做一种表达哲学观念的象征的源泉。神话本身有时便不可避免地被改编得符合它们所要表现的观念。

因而，在我们讨论印度神话之前，最好先建立起诸如“轮回”、“再生”、“化身神”、“哲学隐喻”、“三神组合”等等印度宗教和神话特有的概念，这有助于我们理解这个庞大而复杂的神话系统。

印度教神话按照时代来划分，可以被粗略地划分为吠陀时代和印度教时代，吠陀时代可以看成印度教的早期阶段，但是因为这两个时代之间，有过一段印度教衰弱，佛教和耆那教兴盛的阶段，这两个宗教的神话与印度教神话有很大的不同，但又师出同门，所以也因归属于古印度神话之列，所以接下来我们按照吠陀神话、佛教和耆那教神话的顺序粗略地介绍一下早期印度神话的特点，之后我们会稍微深入一点地介绍一下发展较为成熟的印度教神话中的诸神和传奇。

知识点 种姓制度

种姓最初是在约公元前880年～公元前500年史诗时代后期发展起来的。当时雅利安人已扩张到北印度，他们发现必须把占多数的土著居民纳入他们的社会结构中，但是他们又想保证自己血统的纯洁性和赋予自己子孙永久的地位，所以利用等级划分的方式与原住民区别开来，最初的划分依据仅仅是肤色，划分出来的阶级叫做瓦尔那(Varna)，意为“颜色”或者“品质”，目的就是以肤色将自己同土著居民区别开来，当时只有跟利安瓦尔那(白肤色)与达萨瓦尔那(黑肤色)的区分。在雅利安人入侵过程中，随着氏族社会的解体，在他们的内部进一步分为武士、祭司和一般平民三个等级。最初这种区分不是不可变换，不同等级之间也可以通婚、共餐，职业也没有世袭。随着雅利安人对达罗毗荼人的征服，以及在史诗时代民族融合的需要，雅利安人进一步强调社会等级的划分并把原住民达罗毗荼人吸纳进自己的社会结构中，另一方面，这也是社会经济发展的需要。因为随着社会经济的发展，需要对劳动分工的专门化，为了加强物质世界和精神世界的双重统治，也需要赋予武士与祭司更大的权势，这样，财富与阶级进一步分化了。婆罗门祭司阶层将这种社会阶层的划分推举为神的意图将之神话，因而将种姓制度赋予了神圣不可侵犯的光环，进一步加强了其精神统治意义。在印度教的圣典《梨俱



吠陀》的最后一章“原人颂”里提到诸神分割原人普鲁沙(Purusa，原人的概念后来被梵天所取代，所以按照印度教化身这种说法，原人可以视为梵天的某种化身)，由其身体的不同部分产生四个不同的瓦尔那：“其口转化，为婆罗门；两手制成，刹帝利；尚有两腿，是为吠舍；至于两脚，作首陀罗。”婆罗门即祭司，刹帝利为武士，吠舍是一般平民，首陀罗则是被征服居民。婆罗门与刹帝利高居在上，由首陀罗和部分吠舍负担全社会各阶层居民的生活。这种说法显然是祭司为了维护自己的特权地位捏造的神话。种姓制度后来在婆罗门的影响下发展得更加严格和复杂，乃至在姓氏上打上烙印，不能转换，永世不得翻身。通过它，婆罗门凭借天生的特权就保持着最高种姓的地位。并非所有的婆罗门在任何时候都是祭司，不过婆罗门强加的教义认为每一个婆罗门都必须维护整个种姓的纯洁，与低种姓特别是有关食物的接触会受到玷污，因此作出了严格的规定。

第一等级是婆罗门种姓。婆罗门(Brahman)以拥有神圣知识(Brahma)而得名。婆罗门主管宗教条把，研究与传授神圣经典，因此被认为是人中之神，地位最高。他们用占卜、念咒等方术，预告所谓神意，影响国王的政治、军事等活动。他们往往作为国王的顾问，担任大祭师即“普罗希塔”(Purohita)参与国家大事。

第二等级是刹帝利种姓。刹帝利(Ksatriya)是有力量(Ksatra)的武士种姓。他们执掌军政大权，护卫正法，主宰一切。他们和婆罗门之间为争夺权利而进行的争斗时有发生。刹帝利种姓认为自己应为第一等级，婆罗门只能是国王的随从。《奥义书》就提到在举行灌顶大礼时，婆罗门的席位低于刹帝利。但他们也认识到对付被统治的低级种姓，必须与婆罗门齐心协力。

第三等级是吠舍种姓。吠舍(Vaisya)是由Vis而来，Vis意思是“部落”或“村落”，因此吠舍就是部落成员或村民，也就是公社成员。他们人数比前两个等级多，主要从事畜牧、农耕与经商等业，也有放债或经营手工业的。他们接受前两个等级的统治，用布施和纳税的方式供养婆罗门和刹帝利。但他们和前两个等级一样参加入门仪式(Upanayana)，佩戴“圣线”为取得第二次诞生的标



志，被称为再生族。有权参加学习吠陀、祭祀等宗教活动。按照印度教的说法，这前三种种姓都可以在圣人也就是婆罗门祭司的带领下，获得再生的机会，余下的低贱种姓没有这种权利。

第四等级是首陀罗种姓。首陀罗(Sudra)这个词的起源不明，它不是雅利安人的词，可能与托勒密所说的反抗雅利安人的一个印度土著部落的名称Sudroi有关。他们主要是被征服的非雅利安人，但也包括丧失了公社成员身分的雅利安人。他们的人数因新的土著部落的加入而不断增长。他们从事农、牧、渔、猎及当时被认为是低贱的职业，其中许多人沦为佣工和奴隶。他们不能参加入门仪式，是所谓一生族，因而被禁止参加宗教活动。他们是地位接近奴隶的平民最低层。

在这些种姓之外是“贱民”。他们从事污染自己的卑贱的“不洁”的工作，基本就是奴隶阶层，占人数最多。

印度的种姓制度至今仍然存在，已经成为一个巨大的社会问题，成为了社会不稳定的一条导火索，印度政府从圣雄甘地开始一直致力于改变这种早已过时的社会默认阶级划分，但无奈印度教根深蒂固，很难进行改变。辨别一个印度人的种姓非常简单，最容易的就是看他手腕佩戴的圣线，婆罗门配带棉线，刹帝利配带亚麻线，吠舍佩戴毛线。

种姓制度是印度神话中诸神地位变迁的关键线索，不同阶层可能有不同的崇拜偶像，因而信徒的势力会产生地位的变更。最明显的例子就是湿婆在后期印度教中，拥有越来越大的权势，因为他是惟一一个利用自己苦行而并非祭祀获得力量的印度神，因而受到了无法获得婆罗门祭司在宗教上指引的平民阶层的青睐。

知识点《吠陀》(Veda)

《吠陀》是印度最古老的圣典，也是哲学宗教的起源。吠陀是"知识"的意思，婆罗门教认为这是古圣人(Rsi)受神的启示(Sruti)而写出来的。《吠陀》共有四本，即《梨俱吠陀》(Rgveda)、《夜柔吠陀》(Yajurveda)、《沙磨吠陀》(Samaveda)和《阿闼婆吠陀》(Atharvaveda)，合称四吠陀。《吠陀》一直为婆罗门祭司所口头传诵，一直到公元14世纪才使用梵文书写下来，他们都是雅利安人集体智慧的结晶，创作过程往往长达几个世纪。

四吠陀中最原始的是《梨俱吠陀》(Rgveda)，其大部分是居住在东迦布尔的五河地方的印度雅利安诗人，写出的歌诵天然的诗句，是世界上最古老的诗篇。《梨俱吠陀》(Rgveda)是对神进行赞美时所用的圣典。《沙磨吠陀》(Samaveda)是由苏摩祭时咏歌者(Udgatr)所用的赞歌加以编辑而成的，是一种仪式书。《夜柔吠陀》(Yajurveda)和《沙磨吠陀》(Samaveda)一样，是祭祀所用的圣典，两者之间不同之处在于《夜柔吠陀》(Yajurveda)有许多《梨俱吠陀》(Rgveda)所没有的独创祭词。《阿闼婆吠陀》(Atharvaveda)的性质与前三个吠陀不同，前三个吠陀是公认的圣典，而《阿闼婆吠陀》(Atharvaveda)是以招福禳灾之咒法为主。由于他



的性质和其他吠陀不同，所以很晚才被并入四吠陀之名。

第三章 吠陀神话

吠陀诸神源起于印度－雅利安人对自然的崇拜，因为在征服达罗毗荼人之前，他们是游牧民族，从未长期定居过，因而他们的神较少与他们生活过的土地有关，更多的则是与宇宙的因素有关。我们对这些神的直接了解来自《吠陀》，它们是在约公元前10世纪时完成的颂诗集。到这时，雅利安人的万神殿虽然还保留着早期的成分，但已变得相当复杂，附属的神话反映了道德的成见和神的等级。

相对其他民族神话，印度神话更倾向于对于宇宙、时空的解释，往往因为需要完备的解释一个时空而赋予神某些职能，吠陀时代的神话将世界分为三界，据说是宇宙法则的守护神和宇宙之王伐楼拿用太阳做仪器测量而开辟的，具体分为天界、地界以及天地之间的空界。《吠陀》共提到有三十三个天神在其中各司其职，掌管一片天。另外，印度的三神组合从吠陀神话时代就已经开始，除了天、地、空三界之外，也有毁灭、维持、重生的三重含义在内。在吠陀时代的三神组合是阿耆尼、因陀罗和苏利耶，其中阿耆尼代表地，因陀罗代表空，苏利耶代表天。这些神发展到印度教时代司职和权势都有所变化，所以，纯粹从神话的角度可以把他们看成印度神话中的古神。

伐楼拿

虽然伐楼拿是宇宙法则的守护神和宇宙之王，是比大多显赫的雅利安诸神更受尊崇的对象，但相对来说赞美他的吠陀颂诗很少。(这好似基于《龙与地下城》世界设定的《被遗忘的国度》中，宇宙之王AO，虽然最应该受尊崇，但是因为很少露面，所以知道的人很少)伐楼拿是宇宙的原动力。最初他被描述为正在创造宇宙，他站在空中运用他的创造意志即摩耶，以太阳作仪器测量并开辟了"天、地、空"三界。

伐楼拿的创造活动继续进行：他又运用他的摩耶，使雨从天降落，河水流淌，以此养育他的创造物，而他的呼吸是风。在某种意义上，他体现于他所创造的世界，或者至少他在其中无所不在，因为他以太阳作为眼睛不断地环视着他创造的世界，他本身支撑着诸天。他或者被想象成威严地坐在天上他那千柱千门的金殿之中，四周布满了他那些时刻都在监视的侦探。侦探之一就是太阳本身，他每天升到天顶上伐楼拿的宫殿，报告他之所见。因此伐楼拿的职能主要是道德上的，甚至超过了他的创造职能：他的摩耶同样也是真理或正义的原则，因而此神又具有审判他的创造物的祭司般的职能。他根据人类不可测知的法则裂多来评判他们的行为。伐楼拿惩罚违法之人，为此目的他带着一根捆绑他们的绳子，这根绳子象征着人类由于无知而被罪恶束缚自身。人类不可能知道他们怎样会发现自己有罪，因为伐楼拿的法则是不可测知的。他们不得不依赖敬畏，祈求宽恕，对此神诚惶诚恐。

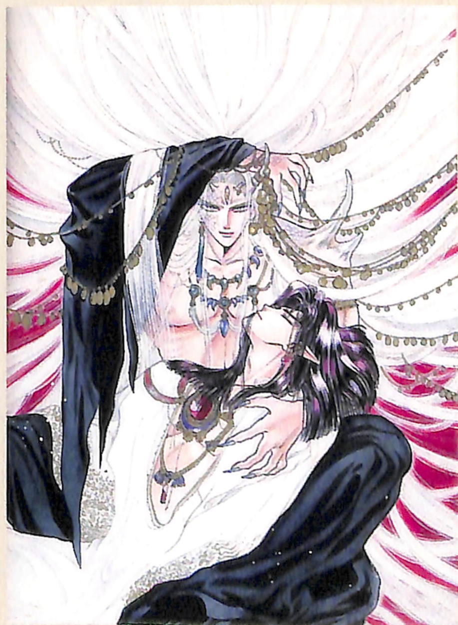
伐楼拿只是在一段较短的时间里保持着他崇高的地位，因为这位伟大的"宇宙囊括者"那些受尊崇的属件后来都逐一转移到其他神身上去了，这种演变早已在吠陀时代末期就已经发生了。最早的三神组合是由伐楼拿、密特罗和阿利亚曼组成，此时伐楼拿的管辖范围已经被分割，密特罗成了白天的守护神，而伐楼拿则被降为夜晚的守护神，阿利亚曼的神职并不明确，只知道他也是一种守护神，这种三神组合亦被称作阿迪蒂业，即天界诸神。但是到了因陀罗教派兴盛时，阿迪蒂业三神组合变成了仅仅代表太阳1年中12个月的小神。同时，三神组合由因陀罗、阿耆尼和苏利耶所代替。

因陀罗

因陀罗是地神普利提维和天空之神或天神迪奥斯之子，他是风暴之神，肤色白皙中带有红润或金黄，如同一位雅利安武士国王。他时常挥动着他右手所持的武器雷电即金刚杵(瓦杰拉)，提着一匹马或是驾着一辆由两匹鬃毛和尾巴飞扬的黄褐色马拉着的金色战车。他性格狂暴，嗜饮苏摩——一种能给他力量的令人陶醉的饮料。(酒神苏摩所制的饮料，在《女神转生》系列"游戏中作为HP、MP全恢复道具登场)他也是众神和人类的坚强保卫者，抵御代表自然的严酷方面特别是旱灾的恶魔沃利特罗。作为印度干旱的农村的播雨者，因陀罗是吠陀众神中最多受祈求的，也是大多数早期神话以之为中心的神。那些关于他的出生和他还是幼儿时功绩的故事清楚地表明了这种信仰，并用神话的语言解释了因陀罗与伐楼拿的竞争(这可以理解为婆罗门祭司种姓与刹帝利武士种姓之间的竞争)，他逐渐取代了伐楼拿的许多职能和功德，最后取代伐楼拿成为众神之主。

在他出生的时候，人类正在祈求众神来援救他们驱除恶魔沃利特罗，沃利特罗囚禁了云牛，因此使人类由于干旱而陷入饥馑。在听见人们哭诉"谁来拯救我们？"之后，因陀罗从特瓦什特利那里夺过他们奉献给众神的苏摩，他喝了相当于100头牛的巨量苏摩。这种饮料使他壮大得充满了两界。因陀罗抓起曾属于他父亲的雷杵，乘着双马战车出发，由侍从们跟随着去找沃利特罗交战。当因陀罗临近时，沃利特罗大声咆哮，天空震颤，众神逃避。普利提维愈发为儿子担心，可是因陀罗被他喝下的大量苏摩和人间祭司们的颂诗所激励，献祭也增强了他的力量；更重要的是他掌握雷电即金刚杵。他掀起风暴，攻下沃利特罗的九十九座城堡，接着又迎战恶魔本人。尽管沃利特罗认为自己刀枪不入，但是因陀罗很快就发现了他的弱点，用雷杵把他打翻在地。云牛被释放之后，倾盆大雨随即倾泻大地。

因陀罗的这一举动在凡人和众神的心目中建立



《圣传》中的帝释天(因陀罗)。

了威望。刚一出生，他就以播雨者之名而居首位。在这一行动中他取代了伐楼拿，他的下一个行动是攻击他自己的父亲(但也有一说是伐楼拿)。他抓住他父亲的脚踝，把他撞倒在地杀死了他。他母亲的悲叹也无济于事，由于因陀罗是凭借他父亲的武器才取得胜利的，因此在某种意义上来说是他的父亲通过他完成了这种行为。由于杀死了父亲迪奥斯，因陀罗确立了他的独立地位和神的高大形象以及获得了他父亲的继承权。

由于他最初的英雄行为，因陀罗成了三界之王。获得了元气和苏摩的力量，他把它们赐给了别人。因此他代表个人干涉的力量和武士的活动，而伐楼拿代表宇宙秩序的必然性。伐楼拿的力量建立在法则和魔力的基础之上，而因陀罗的力量的来源相当清楚：他的威力依靠凡人的献祭维持。人类不能理解伐楼拿的方式，但是由于转而效忠于因陀罗，他们就可望影响甚至引导神不断赐福。

在吠陀时代，因陀罗毫无疑问是众神中最大的神，即使他不像他以前的伐楼拿那样令人敬畏。在吠陀时代的更晚期，因陀罗变成了一个更为养尊处优、深居简出的君主。他被描绘成君临他的天国，他的妻子因陀罗尼和他的谋士瓦苏们位于两侧。虽然仍伴有一条猎狗，但是他放弃了马匹，他的坐骑是一头叫埃拉瓦塔的有4根象牙的巨大白象，它那庞大的雪白身躯被比作湿婆天国的所在地凯拉萨山。

阿耆尼

阿耆尼是火神，因为火在原始社会中的重要意义，他拥有着崇高的地位。他和因陀罗一样，是天地神迪奥斯和普利提维的儿子，因而是因陀罗的兄弟，也是他的劲敌。像因陀罗一样，阿耆尼生下时就已长大了，并马上开始吞噬他的父母。消灭了父母之后，他又去寻找其他食物来源。(这里和因陀罗的叙述有一点矛盾，基于印度神话本身的混乱性，我们要理解这种矛盾性，这也许是源自不同教派那些无法自圆其说的观点，因为印度宗教本身在细节方面就不甚讲究)正如因陀罗以苏摩为食，阿耆尼以浇在祭火上的酥油供品为食。为了舔食酥油，阿耆尼长着七条舌头，每条都有一个特定的名称。正如因陀罗一样，他用由此获得的力量去援助别人：因陀罗给人类以生命的元气，阿耆尼则象征着生命的活力，象征着男人女人、走兽游鱼以及花草树木中的生命的元素。虽然他也消灭生命，但这


《鬼泣3》中的阿耆尼和娄陀罗。

种毁灭正是重新创造的必要前提。尽管作为祭祀仪式的创始者，阿耆尼可以被看做最老的祭司，但是他又永远年轻。作为天地之子和祭司始祖，阿耆尼是神与人之间的媒介：他作为众神的使者造访人类；作为人类的祭品的运输者，他把众神引导到祭拜之地。

苏利耶

苏利耶是太阳神，他金发金臂，乘七匹母马拉着的金车或一匹七头母马拉着的金车。他是一位名誉上的阿迪蒂亚，因为他被看做伐楼拿和密特罗的眼睛，在伐楼拿和因陀罗创世的传说中被用作测量仪器。苏利耶被尊崇为神圣的活力给予者，他激发凡人的理解力，呼风唤雨，支配运动的与静止的一切，甚至其他众神。他自己则按照固定的规律运行，他束缚住天和地，使其得以永久和稳固。苏利耶也和因陀罗和阿耆尼一样，通常被认为是天空之神迪奥斯的儿子。迪奥斯的这三个儿子是吠陀时代最重要的神，最初他们的地位相等，形成了早期的三神组合(据说三神组合的概念确实来源于太阳神的三种相貌)，到了印度教神话后期，只有苏利耶保留住了他自己的地位。

关于苏利耶的吠陀神话极少，可能因为他是太阳神而被牢固地确立了大神的位，神职比较稳固并不需要神话来为自己争取势力。

苏摩

苏摩是产自同名植物的乳状发酵液体，是吠陀教祭祀中的一种不可缺少的祭品，在献祭的地方由祭司喝掉，表明已被神享用。苏摩汁就像树木的汁液和动物的血液一样，被认为是一切生物的生命之液，正如阿耆尼是人类的生命活力的人格化一样。这种饮料的力量很快就被人格化为苏摩神。由于是对抗众神之敌的武士因陀罗的力量源泉，苏摩也被看做一个武士，他的威力与因陀罗的威力同步增长。在某种程度上，他其实就等于因陀罗，并借用了因陀罗的许多作用。据说是因陀罗本人在喜马拉雅山中发现了苏摩并把它带回来与其他神分享它的力量，因此他们才能与他们的敌人魔鬼的势力抗衡。结果，我们将看到，魔鬼也千方百计试图获得这种力量和永生的源泉。另一个神话提到苏摩这种植物本来属于乾达婆(天上的精灵)，因为它生长在乾达婆居住的山上，他们把它送给了女神瓦切。她是因陀罗的妻子之一，是河流女神，被称为"挤出食物和水的叫声悦耳的母牛"。

虽然苏摩(往往被称为阿姆里塔即甘露)经常被描述成在神之间或神与魔鬼之间引起纷争的消极之物，但是它的力量使得作为它的人格化的神有时甚至高于离开苏摩便衰弱无力的因陀罗。这样，苏摩又以一位原初之神而闻名，无所不能，可治百病，是财富的赠予者，甚至他本人就是最高的神(当然，这可能是崇拜苏摩的信徒的说法)。因为这种情况，榨取苏摩汁的仪式便具有宇宙的意味。用来榨取汁液的筛网象征着天空，经过筛网流下的汁液就是雨，于是苏摩又成了众水之主。

和其他国家的神话类似，水神往往会兼有月神



的神职，因为月亮是与水的潮汐涨落联系在一起的，一般说来又与生殖有关，在印度也是如此，把生命之水人格化的神也与月亮联系在一起。据说苏摩具有月亮的性质，阿耆尼具有太阳的性质。因而阿耆尼对苏摩的酷爱便珍藏在讲述苏摩与太阳的少女苏利雅结婚的神话中。

娄陀罗(鲁多拉)

娄陀罗在吠陀时代是个不太重要的风暴之神，他的名字梵文原意是指"吼叫者"。他是因陀罗的伙伴摩鲁特的父亲。摩鲁特也被称为娄陀罗，他们有时被看做娄陀罗的各个不同方面的化身。娄陀罗是一个兼有恐怖和慈善两种性质的奇怪的混合体，这是他与印度教大神湿婆共同具有的特征，湿婆就是从他演变而来并使娄陀罗也有了湿婆的重要性。

在他的可怕的方面，娄陀罗被描绘成红色或黝黑的男人，脾气暴躁，嗜杀成性，怒吼似野兽，骑一头野猪。他是强盗之神和盗贼之主，还是把死亡和疾病之箭射向众神、人类和牛群的神箭手。正如有时被认为与他统一的阿耆尼一样，娄陀罗不仅毁灭，而且也治疗或创造。因此他被称为牲畜和野兽之主，明智而慷慨之神，歌咏和祭祀之主，作为神医，他又以医术高超而闻名。在这一方面，他被想象成像太阳一样辉煌，像金子一样闪光，在众神中最善最美。作为牲畜之主，他被表现为一头公牛。人们祈求他保佑他们免遭伐楼拿的不可测知的审判或敌意。他本人也被认为是一种惩恶扬善的法官。

娄陀罗的重要性在于，他是后来发展的印度教神话的主神湿婆的前身，至于在吠陀时代，他只是个不太重要的小神。

毗湿奴

毗湿奴在《吠陀》中是另一个级别较低的神，但在后来的时代他和湿婆的前身娄陀罗一样，特性和地位发生了根本变化。他是太阳之能的体



现，以他的光线普照万物。在《吠陀》中毗湿奴的主要业绩是跨了有名的三步，他三步跨过并测量了七界。据说这三步代表太阳升起的地方，太阳升到的天顶和太阳落下的地方，或者是火光、闪电和太阳的表现形式。另外的说法提到这三步代表地、空、天，因为前两步人们可以看见，而第三步对人类来说隐而不见。

由于测量了宇宙，毗湿奴参与了宇宙的创造——有的说是他独自创造的，就像后来的时代所认为的那样，也有的说他是因陀罗的助手，他还伴随因陀罗攻打过沃利特罗和其他魔鬼：毗湿奴有时被认为是阿耆尼的一种相貌。他也具有阿耆尼作为神与人之间媒介的地位，因为他作为"男亲属"迎接虔诚的崇拜者升天。他仁慈的方面在《吠陀》中如此突出，而且他被称作"不可征服的保护者"，这正是他后来成为印度教三神组合之一的一种迹象。

其他

以上我们介绍了一些吠陀时代的主要的神灵，另外还有一些中小神灵，他们和上面的神灵一起构成吠陀时代万神殿中的三十三神：

天界诸神中还有娑维特丽(Savitr)、乌莎斯(Ushas)、普善(Pushan)和维婆斯婆特(Vivasvat)等。另有天空神帝奥斯(Dyaus)、孪生兄弟神双马童(ASvinau)、密特罗(Mitra)。

空界诸神中还有娄陀罗(Rudra)之子暴风之神摩录多(Marut)，另有风神伐由(Vayu)，云神帕冈尼耶(Parjanya)，水女神阿帕斯(Apas)，水神阿婆姆那婆特(Apam.Napat)和从天界获取火种的摩多利首(Matarisvan)等神。

地界诸神中还有地母波哩提毗(Prithivi)和江河女神娑罗室伐底(Sarashvati)等。

除了三界外，《吠陀》中还提到形形色色的妖魔鬼怪。主要有前述因陀罗的死敌弗栗多。另一类妖魔叫做罗刹(Rokasha或Raksasa)，喜在夜间活动。被称作达娑(Dasa)或达休(Dasyu)的妖魔，在颂诗中常与弗栗多相混同。还有名叫达伊提耶(Daitya)或达耶多的妖魔，专门破坏祭仪。最引人注目的当数阿修罗(Asura)，在古印度神话中众天神提婆和最高恶魔阿修罗的对立斗争，构成神话传说的主要题材。

知识点 化身学说

过分庞杂的印度宗教体系存在着许多不可调和的矛盾，口头传播的方式使得许多神话充满矛盾无法自圆其说，加上通过种姓制度硬性划分的社会阶层，令高等级阶层和低等级阶层之间的信仰之间存在巨大的差异，这些差别不能通过对神话的灵活运用加以消除。婆罗门的哲学成见及其日益繁琐的祭祀仪式，还有必须在婆罗门祭司的帮助下才能获得修行的权利，都导致对普通人群的排斥，因此普通人民有时又恢复了早期的信仰，伴随而来的仪式与他们自己的生活关系更大。在印度，与大神并行，有数不清的纯粹地方性小神。他们常常只与某一块特定的土地及其所养育的生命密切相关。有时他们只在某一座个别的村庄里受到崇拜，或只被村庄里的一部分人崇拜，或者只是被当做家庭之神崇拜，这些村神的祭司一般都是非婆罗门，他们充当祭司的角色可以不依靠斋戒或圣典知识，而是依靠迷狂或者入魔，这样就回到了早期雅利安祭司从苏摩中寻求的迷醉。他们的作用常常是把引起疾病和灾祸的邪恶的精灵从受害者身上驱逐，并把它们转变为神。不言而喻，关于这类逐渐形成的地方小神的神话不可能包括在一个没有矛盾的神话体系之中。而事实上，由于这些地方小神的地位未受到印度教万神殿中大神的挑战，因此也不会促使人们去编造神话以维护这些小神的地位或者使之适应变化的社会秩序。

另外，印度教的信仰也受到了其他宗教，特别是那些从他们自身分化出去的宗教——佛教和耆那教的挑战，这些新兴宗教同样为了向普通人群推广而编造自己的神话，并且将之前的印度教神话体系吸纳进自己的神话体系之中，并且加入自己的内容。这也为在佛教和耆那教受到打压变得势微之后，企图复兴印度教的婆罗门祭司带来了难题，如何将占人口最大数量的普通民众头脑中千奇百怪的宗教观念为我所有，这是他们不得不在当时去思考的一个难题。

于是，婆罗门祭司创造了关于化身神的学说，新的崇拜提出了更容易被接受的化身神的观念，并以古代神话作为这种宗教的核心，他们还在其教义中混合了公元5世纪早期《奥义书》中的许多哲学观念，而这些哲学观念也正是佛教的出发点，这样印度教就成了一种包罗万象的信仰，他甚至可以宣称佛陀只不过是他的最高神的一种化身。

而关于那些大神，人们通过把他们与旧神认同而逐渐接受了新的内容，这样就调和了所有的信仰。婆罗门观念的发展助长了这种倾向。这种化身神的学说也是因为印度宗教发展到后期，出现不可调和的矛盾才被提出的，雅利安入侵者时代还不知道化身的观念，《吠陀》中从未提及。化身神观念约在公元前700年才开始出现，最后发展到认为任何神、英雄、精灵或凡人都可能是某种化身。把这一原理应用到旧神和新神的身上，就可以宣称祭司与普通人民所崇拜的其实是同一个神，只不过名称不同或是另一种化身及下凡。不然的话，婆罗门可以设法根据他们过去假想的宣传或者更好地是通过某一位大神来证明复兴的旧传统和新习俗是合理的。



知识点 三神组合

三神组合是印度神话最主要的特点，是一条贯穿印度古今所有神话的一个关键线索。三神组合的观念根植于印度人最早的信仰，它似乎起源于太阳崇拜，因为"三身"的太阳神以他带来丰产的温暖从事创造，以他的光线进行保护，又以他那燃烧的光焰导致毁灭。虽然这种三神组合一直保留到现在的神话体系中，但其成员发生了变化，阿迪蒂亚(伐楼拿、密特罗和阿利亚曼)让位于阿耆尼、伐由和苏利耶，伐由后来又让位于因陀罗。这些神有时被简单地认为是三个最重要的神，有时又被认为是囊括世界的单独一个神的组成部分：阿耆尼是地神，伐由或因陀罗是空神，苏利耶是天神。在《梨俱吠陀》中，因陀罗不仅与阿耆尼而且与毗湿奴(在吠陀神话时代的毗湿奴地位并不高)紧密结合在一起。但到了吠陀时代的末期——婆罗门教时代特别是在奥义书时代，吠陀万神殿中保留下来的最重要的神是毗湿奴而不是因陀罗，因此毗湿奴在三神组合中占了一席之地。与此相似，娄陀罗即湿婆根据他作为红色闪电之神的角色在早期曾被看作火，因而他可以取代阿耆尼。印度教诸神最初结合是在诃利诃罗身上，毗湿奴和湿婆被看做一个神。但是这种结合违背了三神组合的传统，可能是出于形式上的缘故，把正式成为万有之神的加上，最终构成了现在印度神话结构中的毗湿奴、湿婆和梵天的三神组合。



但毗湿奴、湿婆和梵天的三神组合并不能简单地从火地三合一派生而来，它又提出了创造、保护和毁灭结合与统一的新观念，这与生、死和再生循环的新观念是相适应的。在很大程度上，这种三神合一具有神秘的意味，虽然这种包括所有三个成员的三神组合之神的观念是一个古老的观念，可是它在教派信仰的环境中却变得特别重要，不论是毗湿奴还是湿婆的信徒都宣称并用神话来证明他们的神是最伟大的，实际上在他们的头脑中，这种神本身

就包含这种三神组合，这也是印度教最后为什么会有发展成一神论宗教倾向的原因。

有一个这样的神话讲到毗湿奴与梵天陷入了他们谁更值得得崇敬的争论。就在他们争论不休的时候，他们的面前出现了一根火柱，熊熊火焰好似要烧毁宇宙。两位大神见状大惊失色，都决定应当去寻找火柱的来源。于是毗湿奴变成一头巨大的野猪，顺着柱子向下探寻了一千年；梵天变成一只迅飞的天鹅，顺着杆子向上探寻了一千年。但是他们都没有到达柱子的尽头，于是又回来了。当他们疲惫不堪地回到他们出发的地方相见时，湿婆出现在他们面前，此刻他们才发觉这根柱子原来是湿婆的林伽(男根——b)，于是就把湿婆奉为最伟大最值得崇敬的神。很显然，这样的故事应该是来自湿婆的教派。

第四章 佛教和耆那教神话

佛教和耆那教可以看作从印度教派生出来的宗教，他们都从古老的吠陀文献中汲取营养，继承了其中部分思想，再加以改造，创造出一套自己的神话体系。佛教神话中，除了一些解释宇宙和人生的神话外，主要内容是佛的本生故事和佛传故事。耆那教的核心是禁欲，它也有一部分解释宇宙和人生的神话，但数量较少。

佛教神话

佛教原本是以哲学伦理作为核心，它严密的哲理性，在普通人看来是一种超脱而玄奥的教义。随着时光的流逝，一些古老的信仰渗透进来，并与新的信仰融合在一起。大众化的佛教是大乘与印度教万神殿和宇宙论的奇异混合物。

值得一提的是，佛教仍然保持着印度教三神组合这一说法，而且有自己的轮回转生体系。就像印度教中毗湿奴、湿婆和梵天分别代表着维持、毁灭与创造一样，在佛教中这三者被燃灯古佛、释迦牟尼、弥勒佛所代替，他们所代表的过去、现在与将来，是与维持、毁灭与创造相统一的。

佛教的宇宙被称作轮围，有3层，分别处于梅卢山的上面、周围和下面。下层包括136层地狱，每层用于某种特定类型的罪人。辱骂佛陀和佛法的被打入最底层的阿鼻地狱。灵魂要在其中一层地狱中过一段时期之后才能再生转世。这段时期时期至少要经过500地狱年，地狱的1天等于世上的50年。梅卢山周围的一层包括畜生界、饿鬼(因饥渴而死的生灵)界、阿修罗界和人类界。在梅卢山山峰四周有四大天王，即东方守护神持国、南方守护神增长、西方守护神广目和北方守护神俱比罗或多闻的天国。在此天上是三十二天和帝释天(因陀罗)的天国，帝释天居中央天，其余四方各有八天，合为三十三天。(佛教吸纳了吠陀神话的万神殿，将吠陀神话中的三十三天神改为三十三天守护神作为自己的护法，每一个神都负责管辖自己的一片天)在这三十三天和梅卢山顶上(越看这里越像《异度风情：PLANSCAPE》游戏设定中的无极尖峰，痛苦女士你在哪里啊？)，又有24重天，每一重都在另一重之上，全都各方光彩。这24重天的最初6重居住着享受感观快乐的人，上方其余诸天有禅界(抽象的冥想界)和无色界(无形界)，用于佛和阿罗汉等高位存在的灵魂。


印度教信仰中最凶暴的卡利(迦梨)女神。

为了适应普及佛教的需要，佛教吸收了印度教万神殿的许多天神，但这些天神的职能一般都迥然不同。因陀罗(帝释天)仍然是众神之王，阎摩被称作达摩罗阖，仍然管辖地狱。但湿婆和帕尔瓦蒂通常被称作摩诃迦罗和摩诃迦梨，被贬为佛陀的门神，而俱比罗被称作金巴拉，是佛陀的保镖。佛教万神殿中的护法女神外表非常凶残，甚至超过印度教信仰中最凶暴的卡利(迦梨)女神，这些女神中最令人敬畏的是多罗，她呈恐怖相时是黄色的、红色的或蓝色的肤色，当她呈温柔爱相时是白色的或绿色的。较温和的女神有学术女神萨拉斯瓦蒂和主要女神中的知识女神般若。

除了佛教的宇宙观和万神殿，佛教神话中更重要的部分来自佛经，往往都是一些关于佛陀释迦牟尼前世今生的故事。这一部分的神话，因为佛教在中土广为流传，所以相对来说我们要熟悉一些。

佛陀前世的故事集中在一本被称作《本生经》佛经中，这些故事表明他的灵魂从一个化身转变为另一个化身时，他如何逐渐获得更伟大的力量和精神境界。对于这些故事，我们已经有了很多间接的认识，中国成语中的舍身饲虎、割肉饲鹰就来自于这本佛经，还有一部源于《佛本生经》的动画片《九色鹿》，就改编自《鹿王本生经》一章中。


《九色鹿》的壁画，上海美影厂1981年改编成动画片。

佛陀释迦牟尼是迦毗罗卫的净饭王之子，净饭王的妻子摩诃摩耶，在一天夜里梦见一头白象进入她的子宫。她因此怀孕，她的子宫变得像一个水晶匣子一样透明。她感到有一种隐遁森林禅定的冲动，在森林中一棵娑罗树下，她从她的肋下分娩。这孩子一出生就完全懂事，看上去有如朝阳。他跳到地面上，接触哪里，哪里就生出一朵莲花。他环顾四面八方，天上天下，发现天神和凡人唯他独尊。他向北走了七步，每一步都出现一朵莲花。一位来自喜马拉雅山的阿斯陀仙人恭贺他的诞生，把他比作阿耆尼之子塞建陀。占星术士预言他或者成为一位伟大的帝王，或者出家成为一位佛陀。在一次有8万个亲戚和108个婆罗门参加的盛大典礼上，他被命名为悉达多，并为他聘请了100个教母。摩诃摩耶满怀欣喜，在他出生两天之后去世。她的妹妹波阇波提，是净饭王的另一个妻子，抚养了这个婴儿。童年的悉达多受到了精心培育，因为他的父亲希望他成为一个伟大的国王。他是一个学业精通的学生，只是对武术训练不感兴趣。为了防止占星术士的悉达多成年后会出家的预言，他的父亲净饭王一直谨慎地防范着他儿子对外界接触。为了防止他出家，他为他建造了三座宫殿，使之隔绝了外界及其烦恼。

悉达多有两个童年玩伴，他的堂兄提婆达多和他的异母兄弟阿难，两个男孩性格截然不同，后来提婆达多成他的对头而阿难则成了他的密友。

当悉达多成年的时候，他的父亲净饭王为了让他挑选自己的妻子，召集了一次有500个公主参加的聚会。他的父亲给了他珠宝，让他按照自己的选择在她们中间分发。悉达多给了每一个公主一种珠宝，就在他给完最后一件时执仪的女儿耶输陀罗到了，因为已经没有其他的珠宝剩下了，所以悉达多只能把自己的图章戒指送给她，于是，这成了他俩的定情信物。

婚后，悉达多和妻子过着无忧无虑的生活，因为从未跨出所居的宫殿半部，他也从未向往过外面的世界，时间就这样在轻歌曼舞中一天天的流逝着。

突然有一天，悉达多产生了一种离开皇宫，看看外面世界的想法，他说服父亲允许他偷偷地微服出巡。为了防止儿子出家地预言成真，净饭王做了精心地防备：他派人打扫和装饰了街道，发布命令不准任何老人和病人靠近沿途经过地道路。但是等到悉达多出游地时候，一位天神变成了一个羸弱不堪地老人站在路边，看到老人的悉达多大吃一惊，因为从未有人在他面前谈起过老年。当随从在他坚持下说明所有的人都难免衰老的时候，他震惊不已。在以后的出游中，都有天神暗中点化，有时是个奄奄待毙的病人，有时是一个被抬在棺材上的死人和一个泰然自若的僧


佛陀释迦牟尼的诞生。

人。于是，悉达多王子逐渐懂得了万物皆有生老病死，包括他自己，只有出家才是拯救世人和众生的惟一道路。这些启示坚定了悉达多朦胧的直觉，他形成了要解脱尘世之苦的观念。

在他妻子为他生了一个儿子之后，他终于逃离宫殿，去实现自己出家的梦想。在宫中举行宴饮的一天夜里，他决定设法逃离。天神们使所有客人都喝得酩酊大醉，在欢乐中倒头便睡。悉达多来到了妻子耶输陀罗的房间，在仔细端详了熟睡中的妻儿之后，悄然踏上了他的出家之途。

悉达多的悟道过程充满着艰辛，起初七年毫无结果，这七年间净饭王几乎每天都派使者来请他回去，但他在尚未悟道以前毅然拒绝回家。在他35岁那年，他经过了摩揭陀国，决定再做最后一次尝试。在乌鲁维拉城附近，他以莲花之势坐在一棵与他同日而生的菩提树下，决心不悟道便不起身。当他为了发现伟大的精神而静坐之时、众神在天上欢欣鼓舞，处于欣喜的预感之中的鸟群在头上盘旋。但是邪念的精灵却忧虑不安，他们的首领摩罗企图使他分心。起初摩罗告诉他，他的对头提婆达多篡夺了王位，但悉达多无动于衷。接着摩罗又掀起狂风，以阵雨、标枪、刀剑、利箭、石块、小丘和燃烧的木炭袭击他，可是悉达多毫不介意。最后摩罗又派他的3个女儿不满、快乐和渴望来诱惑他。而悉达多向她们说法，她们被他说服。这些引诱持续了整整一夜，但都被悉达多抵制了。经过28天绝食和禅定，他获得了觉悟，变成了佛陀(觉悟者)。当他从菩提树(觉悟之树)下起身时，他宣布摩罗已经被降服，一切邪恶都已被摧毁，他佛陀乃是三界之主。

佛陀悟道后决心向芸芸众生现身说法、宣讲悟得的四圣谛和八正道，他来到了鹿野苑说法获得了大量信徒的支持。四圣谛和八正道虽然都是他在菩提树下悟得的，但是实际上都是由他身为菩萨时所有转生经历而来，四圣谛是说生老病死都是痛苦，痛苦依附于世间万物，轮回是对人生执迷和欲望的直接结果，摒弃欲望是获得解脱的根本，摒弃欲望的惟一方法是遵循八正道。八正道包括正见，摆脱幻觉；正思维；正语，真话和实话；正业，平和和纯净；正命，不杀生；正精进；正念，专心于宗教体验；正定，冥思人生的一切奥秘。

其实，这一段神话更像是佛陀生平的历史，几乎难以归于神话之列，但是就是这些又确确实实地构成了佛教神话的核心。

最后，佛陀升至三十三天，并在那里居住了3个月，接受众神的施舍。他的光临也使众神获得了精神上的安宁。他来到时帝释天与其他诸神和一大群婆罗门陪伴他，尘世间所有的国王都躬身迎接他。

佛陀的教化持续了45年。一天恶魔摩罗亲自来到他面前，又企图劝诱佛陀自己获得涅磐而放弃他普渡众生的说教，因为佛陀具有万世不朽的力量，摩罗一直无比恐惧。但令摩罗惊讶的是，佛陀竟回答他只能再活3个月。当他说完此话，大地颤抖，因陀罗的雷杵闪光。阿难来到他那里问他为什么宇宙震动，充满了不祥之兆。佛陀解释说他已放弃了生存的欲望。然后，他采取了瑜伽禅定的姿势，不再理睬众人。

当他知道死亡临近时，佛陀最后一次漫游到末罗人国中的拘尸城。他来到一片娑罗树林中(他也出生于这种树下)，这些树不合季节地开满了鲜花。他在那里躺下，最后一次在世间休息。阿难以及所有邻近诸国召集的国王、贵族和婆罗门都来参谒他。他对所有的来人都慈祥地谈话，一个也不曾冷落，又安慰阿难和其他弟子们，他们虽然也已在某种程度上超然物外，但仍然抑制不住自己的悲哀。佛陀告诫他们要孜孜不倦地追求解脱，随即失之知觉，溘然长逝。

当佛陀的灵魂进入涅磐之际，大地震动，黑暗笼罩，而一道神奇之光照亮诸天，交织着耀眼的闪电。狂风席卷大地，河流仿佛沸腾。那些较小的精灵——那伽、夜叉和乾达婆——都在垂首哀悼，但那些较高的大神理解这些预兆的意义而为之欢庆。遗体存放了6天，第7天被放在一个巨大的火葬柴堆上。柴堆极难被点燃，但到时出于神意，自动燃烧起来。火化之后，发现了佛陀的遗骨，看上去有如一堆珍珠。它们被分成8份，由8个王子必恭必敬地捧回了远近诸国。

耆那教神话

耆那教和佛教一样，都是在公元前600年左右的前孔雀王朝时期，从宗教改革运动中诞生的。但是耆那教的那摒弃一切欲望的教义实在是有些BT，所以并不能广为人接受，这让它并没有获得佛教那样的广泛的流传，在印度本土又被后来改进过宗教架构的印度教所压制，这让它成为了一种地方性的非主流宗教。但是耆那教在历史上有过兴盛的时期，它的宇宙观也影响了佛教和印度教神话，我们这里就简单的介绍一下。

耆那教的祖师名位大雄，和佛陀释迦牟尼生活在同一时代，和他一样是属于刹帝利种姓。他出生于城市贝拿勒斯，出生之前，按照印度教神话的一贯作风，他的母亲梦见了许多异象，比如纯洁的动物(白狮、白象、白牛)，拉克希米女神，芬芳的曼陀罗花，银辉照耀宇宙的月亮，光芒四射的太阳，镶满红宝石和钻石的宝座等等。在此之后，天神将这个未出世的胎儿从一个婆罗门女信徒的子宫里移到了他母亲的子宫中(婆罗门种姓要比刹帝利高贵，这么解释也是为了凸示大雄的高贵)，他的母亲为他取名叫做筏驮摩那，据说他年青时候拥有无比的勇气和无比的智慧，把来考验他胆量的天神一下子打倒在脚下。

后来，筏驮摩那坐在一棵无忧树下，经过两天半的绝食才悟道。众神都跑过来庆祝，在筏驮摩那悟道的瞬间，他们将他抬起，用轿子把他抬到一个花园，又把他安放在一个5层的宝座之上，尊称他为大雄。在这里他脱去了所有的衣裳，他不是剃掉而是连根拔掉自己的头发，因为他已超脱了所有痛苦(—_—b)。当他扔掉衣服时，衣服被多闻天神(俱比罗)接住，因陀罗随即送给他一件白袍，因为白袍不像所有其他私人财产那样会使灵魂陷人尘世的轮回而不得解脱。

大雄的一生是绝无仅有的积德行善的一生，充分证明了他不受肉体痛苦的干扰，超脱了世俗的利害关系。在他悟道之后，他分发了自己所有的财产，除了因陀罗赠与他的白袍之外他一无所有，甚至有个婆罗门种姓的人在提醒当大雄分发财产的时候他什么也没有得到之后，大雄毫不犹豫的把自己的半边白袍撕给了他。由于他超脱了凡俗的感受，所以也没有对于痛苦的感觉，因而对于别人的加害毫无知觉。有牧人恶意的将钉子钉进他的耳朵，砍伤了他的脚，有农夫拧他的脖子，他也无动于衷。不得已，天神因陀罗只能下凡来做他的保镖，唯恐世人再做出那样渎圣之事。

当大雄觉得他就要死去时，他花了七天时间向世界上所有的国王讲道，他们聚集在一起聆听他的圣言。他们听到了耆那教那复杂的玄学，其中首要就是严禁杀生的劝诫，它使人们认识到至善的生活是静坐和斋戒，这样就不会有伤害生命的危险，甚至也不会无意吞下或踩死小虫。在他讲道的第7天，



大雄登上了沐浴在超自然光中的金刚宝座，聚集在他周围的弟子们未看见他的死，因为他们都睡着了。大雄死去时，宇宙中的一切光明都消失了，他的弟子们在黑暗中醒来时用火把照亮了城市。

耆那教宇宙观相当特别，它状似一个无头的男人，分成3部分：躯干、腰部和双腿。右腿包含7层地狱，在那里小神拷打着灵魂，每一个灵魂都打上受某种特定的体罚的烙印。左腿，即帕塔拉，包含10类小神和黑白两种肤色的两群魔鬼，每一类住在不同的树上。宇宙的中区是我们的世界，包括8个环形海洋隔开的8块环形大陆。它们环绕着梅卢山。上区之内包含较低的部分劫波，又分为16重天。16重天之上是劫波提塔，又分为14重天。各种等级的天神居住在所有诸天之内，他们按地理区域和种姓划分，因陀罗是他们的天王。有些天神喜欢聆听仙人说法，但说法不全是宗教性的。在劫波提塔的诸天之上是悉陀的住所悉陀·悉拉。

在耆那教中，时间是一个个永远旋转的轮子。它向上旋转时期，即乌特萨尔比尼，是受一条善蛇的影响；而它向下旋转时期，即阿瓦萨尔比尼，是受一条恶蛇的影响。乌特萨尔比尼包括6个不断进化的时代，而阿瓦萨比尼则包括6个不断衰退的时代，阿瓦萨尔比尼并非导致毁灭而是通向另一个乌特萨尔比尼的开始，周而复始，无始无终。这与印度教时空观念中的摩诃尤伽非常的相似，应该说是对印度教毁灭、维持和重生哲学学说的继承和发展。



第五章 印度教诸神

吠陀神话，佛教和耆那教最后在笈多王朝后期，被婆罗门祭司们发展成熟的宗教新学说所归结到印度教神话体系之中，最后，在统一的化身学说之下印度教神话就成为了一门包罗了印度历史上所有神话传说的神话，在这中间，我们能看到所有印度神话发展过程中留下的痕迹，以及贯穿所有印度神话中共有的特点，比如三神组合。

三大主神

我们在知识点中已经指出，三神组合是印度宗教最主要的特点，从雅利安移民最原始的时代就开始出现，这种三神组合来自于对于游牧民族至关重要的太阳的三种相。印度神话发展到这一阶段，三神组合基本上就稳固了下来，他们就是梵天（创造）、毗湿奴（维持）和湿婆（毁灭）。虽然有这三神中间的某一位可能被教徒渲染的神能已经包括了其他两位的倾向，也就是一神化发展倾向，某一神集创作、维持和毁灭于一身，但因为后来印度境内长时间的被穆斯林统治，所以这种发展倾向并没有成气候。所以，这样的组合一直维持到今天，仍然被印度教教徒所崇拜。

梵天

梵天是印度教神话中的创世神，其实质是宇宙的精神梵的人格化，在《梨俱吠陀》并没有提到梵天，只有提到梵。梵天的概念是在后来婆罗门祭司的传教过程中逐渐产生的，婆罗门教将原本抽象的吠陀诸神人格化的目的，其实也是为了让自己的宗教在普通民众之中更容易被接受，因而抵御佛教和耆那教在思想上的侵蚀。

印度教神话是混乱的体系，关于梵天的创世神话有许多个版本，其中有一个源自《梨俱吠陀》，将其中原人"布鲁沙"的概念用梵天来代替，或者说"布鲁沙"是梵天的化身之一。当然这是一个古老的创世版本，与新神话体系有着许多格格不入的地方。当梵天被确立为惟一的宇宙精神之后，下面这个创世版本则更契合整体的神话体系。当然，我们这里要重申一下，印度神话中所谓的创世只是对现存物质的重新安排，至于原本这些构成宇宙的物质到底从哪里来，印度神话本身并没有提及，因为在它的宗教学说中，宇宙的一切本来就没有开始和结束，本来就都是一个周期中间的一环，所以一开始宇宙到底由什么力量所创造就变得毫无意义，取而代之的就是周期性的创造。这与它的宇宙学说并不矛盾，在印度神话中，梵天自己的生命也是周期性的，虽然他是自我创造、无始无终的。但当他每一次重生的死后，都将伴随着对宇宙物质的重新安排，也就是周期性的创世和毁灭。

在经过上一个宇宙在大洪水摩诃波拉亚之中毁灭之后，到处都是一片洪水。在海面漂浮着一颗金卵，宇宙之主在这颗宇宙之卵中孵化了整整一千年。正当他在那里沉思之际，一朵犹如一千轮太阳那样灿烂的莲花从他的肚脐中升起，它越长越大，直到看上去似乎可以包容整个世界。从这朵莲花之中出现了新的梵天，虽然他是自我创造的，但是他却充满了宇宙之主的力量。接下去梵天开始了他的创造工作，但他并非万能，最初也犯了几个错误。在最初的尝试中他创造了无知，又把她抛弃了，可是她却生存下来变成了黑夜，从她身上产生了蒙昧的生物。梵天当时还未能创造出其他东西，于是这些饥饿的生物没有东西可吃，只能过来吞噬他。梵天请求他们不要吃自己的父亲，但是其中有些生物根本就不听从这一请求，还是千方百计要吃他，这些生物就成了人类之敌罗刹，而他们那些不太残忍的兄弟们则成为了夜叉，他们偶尔与人类敌对，但通常与人类友好。梵天从这一经验中学到了东西，以后他又创造了一系列不朽的土物和天神。他还从他的臂部创造了阿修罗，从他的脚上创造了大地，



从他身体的其他各个部分创造了世上的万物。

梵天的教派要早于湿婆和毗湿奴的教派出现，一开始因为他是宇宙万物的创造者而被赋予了万有之神的头衔，但是当后期湿婆和毗湿奴两大教派崛起和三神组合进一步完善的时候，他的万有之神的身分一般不是转移到毗湿奴身上就是转移到了湿婆身上。鉴于世界已被创造，另外两位大神守护者和毁灭者便引起人们更大的兴趣，他们"夺取了"原属于梵天的神话，诸如梵天的10种形状就被当做毗湿奴的化身。在更后面的印度神话发展中，甚至常常被描绘成地位比毗湿奴或湿婆低下，强有力的仙人或魔鬼可以迫使梵天让步，因而又出现不得不由毗湿奴和湿婆出面干预的局面（这种情况有点类似于中国神话的情况，从道教的角度来说，教主老子的地位应该要比身为四御的玉皇大帝来得高，甚至中间夹有三清一级别，也就是说，玉皇大帝是老子的二级部下，但是到了后期，老子反而作为太上老君成为了玉皇大帝的部下）。

作为三主神之一，在形式上他与毗湿奴和湿婆享受同等级的尊敬（当然，只是名义上的，神的权势实际上取决于他的教派的势力）。他是智慧之神，据说四吠陀就是从他的头上生出来的。他的天国据说包括诸神的其他天国与尘世的一切最壮丽的景象。

梵天的坐骑是一只鹅，他通常被描绘成红皮肤、穿白袍、有四臂，手持《吠陀》和他的权杖，或一把匙子、或一串念珠、或是一张弓、或是一个水罐。他最显著的特征是拥有4个头。他原来只有一个头，但后来又长出了四个，后来又被湿婆砍去一个，于是剩下了四个头。梵天从他的本体上创造了一个女神，并爱上了她，这位姑娘名叫萨塔鲁帕。姑娘被梵天炽热的目光看得局促不安，便走开躲避他的凝视。但是她躲到他右边、左边还是背后，他都能不停地注视她，因为无论她躲在哪个方向，梵天都可以在那个方向长出一个新的头。最后她升上天空，但那里又出现了第五个头凝视着她。梵天与这个既是他的女儿又是他的妻子的姑娘结合衍生出了人类。

是湿婆让梵天失去了第五个头，这件事的起因众说纷纭，但是所有的说法都有一个共同点，那就是指出，根本原因在于两者之间的紧张关系，这源于他们之间对于最高地位的争夺。有一个流传广泛的版本，好色的梵天一天在酒醉后企图和自己的女儿桑迪亚乱伦，桑迪亚为了躲避自己父亲的求爱而

化作了一只母鹿，但是同此同时，梵天亦化为一头公鹿紧追不舍，在自己宫殿中的湿婆看到了这荒淫无耻的一幕，怒不可遏地射出一箭削掉了梵天的一个头，从此梵天对湿婆甘拜下风。但是湿婆也因此犯下了杀害婆罗门之罪，因为梵天被看做婆罗门的首领。湿婆被他自己所犯的罪行惊呆了，甘愿遭受梵天创造的一个魔鬼的报复，后来湿婆成功逃脱，但也被迫只能以苦行赎罪。在这场两位神之间发生的冲突背后，其实是逐渐壮大中的湿婆所代表的平民阶层向人数较少但地位崇高的梵天代表的婆罗门阶层一次争取权利的运动。

湿婆

湿婆所代表的是三神组合中毁灭的力量，他的前身是吠陀诸神时代的鲁陀罗，即红色风暴和闪电之神，也是居住在山中的恐怖之神。由于和吠陀诸神有这么一层关系，所以他应该早于较晚出现的抽象原则的人格化梵天，当然，在神话的说法上反之，梵天作为创造神最早出现，而湿婆作为破坏神最晚出现。湿婆混合了吠陀时代甚至可以追溯到吠陀时代以及他的前身的特征，他具有印度河之神的特点，他的力量，特别是在史诗中，据说来自于自己苦行的修炼，即来自瑜伽而非祭祀，因而湿婆特别受到那些婆罗门阶层不感兴趣的低阶层种姓平民的欢迎。这种力量提高了他要求作为众神的祭司的权利，在瑜伽者相中，湿婆被描绘成面孔雪白，身披虎皮．头发缠结。另一方面，作为风暴人格化的他，也继承了风暴毁灭的力量。

湿婆的力量来自于苦行而并非祭祀，因而他的力量几乎是无穷无尽、不受制约的。传说在一次讨伐阿修罗的行动中，湿婆让其他神见证了自己远远超过了所有神聚合在一起的力量。有一个时期，阿修罗从梵天那里得到一种恩惠，让他们占据3座城堡，这些城堡只能被一个仅仅用一支箭就能摧毁它们的神攻克。阿修罗凭借这些城堡向众神发动了战争，没有一个神强大得足以射出毁灭性的一箭。众神之王因陀罗请求湿婆指点，湿婆回答说他把他的一半力量转让给众神，这样他们就可以战胜敌人。但是众神却连湿婆的一半力量也承受不住。于是他们便把自己的一半力量给予开始摧毁阿修罗的湿婆。可是湿婆最后并没有把众神的力量还给他们，而是据为己有了，从此以后湿婆便成为众神之中最强大的神。

湿婆的咽喉是蓝色的，因为众神在与恶魔作战的时候，为了获得力量而用大蛇瓦苏吉当做搅绳搅拌乳海，用来产生用以增强力量的甘露。在搅动了



一段时间之后，大蛇吐出了毒液，这种毒液要滴进乳海的话，就会污染甘露而毁灭众神。在此要紧关头，湿婆冲上前去，将毒液吞进自己的嘴里，幸亏他的妻子帕尔瓦蒂及时扼住了他的咽喉，才使他没有咽下毒液而得救，但是他的喉咙却因为毒液的原因变成了蓝色。《女神转生》的角色设计金子一马将湿婆的皮肤画成蓝色就是从这一传说出发的考量）

湿婆除了他的蓝色喉咙之外，经常被描绘成一个有着白皙皮肤或者蓝色皮肤的男人，有5个面孔，4条手臂和3只眼睛。第三只眼睛在他的前额中央，有一天当帕尔瓦蒂戏谑地蒙住他的眼睛时，世界顿时陷入黑暗并面临毁灭的危险，湿婆的这第三只眼睛是一件强大的武器，因为当湿婆用它盯住一位敌人时，它就能喷火烧死他们。在宇宙周期性的毁灭之际，他将用这只眼睛杀死所有神和其他生物。他腰系虎皮裙，头发因为苦修而缠结在一起，戴着一根骷髅制成的项链，这种项链是他作为幽灵之主普台希瓦尔时得到的。湿婆永远在舞蹈，有时是一个人跳，有时是和妻子一起，这表征着宇宙的永恒运动，宇宙在运动中不朽，只有在一个时代结束的时候，湿婆才停止他所跳的坦达瓦之舞完成世界的毁灭并使之合并到世界的精神之中。湿婆常常手持一柄称作比那卡的三叉戟(这把三叉戟在"《女神转生》系列"中是可以合成的，历来都是最强兵器之一)，这把三叉戟是闪电的象征，标志着他的风暴之神的神职。另外，他还拥有一口剑，一张被称作阿贾伽瓦的弓和一根底端有一个骸骸的棍棒，被称作卡特万伽。另外的武器是三条蛇，它们缠在他的身上，能飞快地冲向敌人，一条蛇缠在他束起的头发中，在他头上扬起头兜，一条蛇缠在他的肩上或颈上，另一条蛇构成了他的圣线。

湿婆由于他的高傲，因而是个不安分的神，他和很多神都有过争吵，并和梵天之子，他的岳父达克沙有着巨大的矛盾。这件事是这样的，湿婆的妻子萨蒂是达克沙的女儿。有一次，在梵天召开的大会上，当达克沙威风凛凛来到会场时，所有天神和神仙慑于他的威名，都站起来恭恭敬敬地迎接，惟独湿婆一动不动。达克沙看到这点感到屈辱，他怀恨在心，在下一次举行祭典的时候，以牙还牙的他邀请了众天神，却惟独没有邀请湿婆。萨蒂得知父亲没有邀请自己的丈夫出席荣典，感到是一种无可忍受的耻辱，羞愧不已。她来到父亲的祭典上，痛斥众神忘恩负义，然后纵身跳进火堆而死。

湿婆得知妻自杀，愤怒至极，带上弓箭阿贾伽瓦，来到祭典大会上。他一出现，顿时地动山摇风停火灭，明月星辰暗淡无光，世界上一片黑暗，愤怒使他显得更为可怖。天神们惊慌失措，乱成一团。湿婆拿起一支黑色利箭，向祭品射去。利箭如闪电一般飞向祭品，祭品立刻变成一只羚羊疾速飞向天空。众神们有的吓得魂不附体趴在地上叩头求饶，有的逃之夭夭，消失得无影无踪。最后，愤怒的湿婆砍掉了达克沙的头。接着，湿婆为萨蒂之死而悲痛得发疯，他从余烬中取出她的尸体，紧紧抱住，连声呼唤着她。他的情感如此疯狂，七次环绕着世界跳舞，舞蹈的节奏如此强烈，整个宇宙和万物也都遭受了痛苦。最后，毗湿奴为了结束这种疯狂的哀悼，把仍在湿婆怀抱中的萨蒂的尸体砍成了五十块，这样才使湿婆恢复了理智。湿婆后悔杀死



达克沙，又使他复活，但是他的头却未能找到，于是就用一个山羊的头代替，萨蒂后来也重生为雪山神女帕尔瓦蒂。

但湿婆真正的对手是和他平级的毗湿奴，而且就两神的实力而言，可谓不相上下。毗湿奴和湿婆的争端都是源起于两者对于最高权利的争夺(可怜的梵天被冷落一边)，两人经常打得大海翻腾，地动山摇，最后梵天出面当和事佬，才平息了一次又一次的风波。



毗湿奴

毗湿奴是吠陀古神，但是他在《吠陀》中只是个名不见经传的小神。但后来，印度教将他在《吠陀》史诗中丈量诸天的三步引申为包括了其他所有的职能。毗湿奴显然是三大主神中地位最高的神，但是其最主要的功绩不过是跨出了这三步，其他教派的教徒将这三步宇宙万物、诸天地界之源。因为他的地位，毗湿奴也是一神化倾向最严重的神，他的信徒将他等同于创造者和最高神普拉贾帕蒂。作为普拉贾帕蒂，他包括梵天、保护者毗湿奴本人和毁灭者湿婆。但我们知道，这种一神化的倾向最终没有能够成功，所以，在教派的相互妥协中，毗湿奴最后成为了保护者。作为保护者，他是仁慈和善良的化身，他自我存在，具有无所不在的力量，保护和维持着宇宙和宇宙的秩序达摩。据毗湿奴的信徒说，他并不需要和梵天、湿婆那样，宣称自己是最高神，实际上他的温和加上他的力量已证明他是众神中最伟大的神。作为保护者，毗湿奴应该是虔诚而不是被畏惧的对象。他的这种敬爱也同样括及他的妻子命运女神拉克希米。

毗湿奴被描绘成一个有着白肤色、穿皇袍的英俊青年。他有四臂、一手持法螺，称作邦恰金业，里面曾住过一个被克利希那杀死的魔鬼；第二只手持一件轮宝即铁盘状武器，称作苏达尔萨那或瓦杰拉那巴，也是克利希那的标志，是阿耆尼作为他打败因陀罗的奖赏送给他的；第三只手持一根仙杖即权杖，称作高奴达吉，是同一次送给克利希那的；



第四只手持一朵莲花。他还有一张称作萨伦伽的弓，一口称作南达卡的剑。通常他或是坐在一朵莲花上，拉克希米陪伴在他的身旁，或是骑着一个半人半鸟的乘骑伽鲁达。毗湿奴的天国韦昆塔在世界之山梅卢山的山坡上，方圆八万英里，全部用黄金和宝石筑造。恒河流经天国，有时据说恒河的源头就在毗湿奴的脚中。韦昆塔有5个池塘，塘中长着蓝色的、红色的和白色的莲花。毗湿奴和拉克希米置身于白色莲花之中，像太阳一样发出光芒。

作为一个神职为维持和保护的神，他的指责就是平衡，与《罗德岛战记》中的魔女卡拉信念一样。在印度神话中神与魔代表存在的两极，双方都在世界上活动，两种势力之间进行着永无休止的争斗。在正常的状态下，善与恶在世界上是势均力敌，但有时这种平衡也会被打破，无论是善还是恶占上风，都是不公正的，这时候，作为保护者的毗湿奴就会下凡来进行干预。

因而毗湿奴的化身就得到了合理的解释，因为他下凡是为了诸界万物的平衡，这当然并非偶然事件，毗湿奴每一次下凡都要完成一项特定的任务。据说在宇宙时间的每一次循环中毗湿奴都被请求以这种方式下凡一次。在现在的这个摩诃尤伽(见印度神话中的宇宙时空观念)中，毗湿奴一共会有10次化身，这10次化身中以第7、第8、第9次最为重要。第7次化身是《罗摩衍那》中的主角罗摩；而第8次化身是《摩诃婆罗多》中的著名英雄克利希那；第9次化身就是佛陀释迦牟尼；至于第10次化身卡尔吉，至今尚未降临，传说在这个摩诃尤伽即将结束，世界上的德行已经被消耗殆尽的时候，毗湿奴将亲自出现于人间，骑着一匹白马卡尔吉，那就是他的第十个化身。毗湿奴骑马穿过世界，他手臂高扬，带着一口闪耀如彗星的出鞘宝剑。他将完成最后消灭邪恶的任务，准备在下一个摩诃尤伽中重新创造，恢复美德(当然，毁灭现世本来应该是湿婆的职责，而毗湿奴在这里了插一腿，我们在这里能看到印度教神话发展的一神论倾向)。

毗湿奴受到最多信徒的崇拜是有原因的，那是因为他的教义进一步降低了印度教灵魂解脱的门槛，我们前面说过，印度教所谓的解脱就是指在婆罗门祭司的指引下(祭祀的力量，可以认为源自梵天)，通过修炼苦行(苦行的力量，可以认为源自湿婆)一直到灵魂脱离个体并能与宇宙精神融合，然后在下一次宇宙的毁灭重生中获得再生(我们这里插一句，其实《FF Ⅶ》的世界观中，生物的灵魂的精神之力将会随着生物的死亡而回到星球，汇入以前所有生物精神即生命之流中，这种轮回转生的世界观其实和印度神话中的这种世界观是统一的，换句话说就是《FF Ⅶ》的世界观受到了印度神话宇宙观的启发)。但是印度神话中这种获得解脱的方式实在是太麻烦了，加之印度社会的种姓制度，低种姓普通民众不会得到婆罗门祭司阶层的指引，加之需要大量时间去苦行和瑜珈，这对于天天要从事劳动的人来说显然是不可能的，所以大众需要的是一种简便快捷的信仰方式，而毗湿奴的出现正好提供了这种可能。作为毗湿奴的第八个化身——英雄克利希那在《摩诃婆罗多》中阐述了另一条使灵魂解脱的道路：那就是通过巴克蒂即对一个特定的神的虔诚(在这里克利希那说只是对他本人的虔诚，他作为毗湿奴在任何情况下都能与宇宙精神统一)。这样一个人只要把思想集中于这个神，就可望把他或她的灵魂与这个神合为一体并获得解脱，这种方式远比苦行和瑜珈禅定的陈旧教规更有吸引力。这一点正说明了为什么英雄克利希那是印度神话传奇中最著名的英雄，而且也是毗湿奴最受崇拜的化身，而《摩诃婆罗多》也为何会成为印度文化中最著名的史诗。

知识点 印度教神话中的宇宙、时空观念

周期性的宇宙时空观是印度教神话所特有的特征，这同它所强调的创造、保护、毁灭的哲学观念是一致的，这种周期性的宇宙观也影响了从它派生出来的佛教和耆那教的宇宙时空观的构成。

根据婆罗门教时代形成的信仰，宇宙的时间是一种永远无休止的创造与毁灭的循环，每一个完整的周期代表梵天一生中的100年(梵天的一年相当于人世中的1兆5768亿年，而且梵天是自我创造的，对他来说，生即是死，死即是生)到这一时期结束的时候。整个宇宙、梵天本身、众神、仙人、魔鬼、人类、动物和物质都在大洪水摩诃波拉亚中毁灭。随后是100年的混沌状态。此后新的梵天降生，周期又重新开始。在这个系列中又有许多划分和小周期。其中最重要的就是劫波，一劫仅仅是梵天一生中的一天，却相当于世上的43亿2千万年。当梵天醒时，三界(天界、空界和地界)被一起创造出来，当他睡时三界又陷入混沌；当梵天在新的一天醒来时，一切尚未获得解脱的生物都要受到审判(即在婆罗门祭司所带领的修行下的最终成果)，并根据他们的功过准备再生。劫波被分成1千个大时代(摩诃尤伽)，每一个大时代又进一步分为4个时代即尤伽，分别称作克利塔、特莱塔、德瓦帕拉和迦梨。



克利塔尤伽是黄金时代，历经172万8千年。在这一时代，据说公正与责任之神达摩用4条腿走路。人们心满意足，健康，善良，崇拜一位白肤色的神。

特莱塔尤伽历经129万6千年，是一个不太幸福的时代。在这个时代，道德减少了1/4，达摩剩下了3条腿。总的来说，人民履行他们的责任，但有时他们的行为动机不良，也好争吵。婆罗门的人数多于做坏事的人，神是红肤色的。

在德瓦帕拉尤伽，道德只剩下了一半，达摩只用两腿站立了。这个时代历经86万4千年，神是黄肤色的，到处充斥着不满、谎言和争吵。尽管如此，许多人还能走正道，婆罗门、刹帝利和吠舍还能认真履行他们的责任。

边梨尤伽，即堕落的时代，正是我们现在经历的时代。达摩只剩下了一条腿，孤弱无力，3/4的道德消失了，这一时代历经43万2千年，神是黑肤色的，大多数人是首陀罗即奴隶。他们是邪恶的，好争吵，像乞丐一样。他们是不幸的，因为他们不配幸运。他们以堕落为荣，贪食无厌，生活在充满窃贼的城市之中。他们被浅薄、饶舌而淫荡的女人支配，生育了过多孩子。他们受国王的压迫，受自然灾害、饥饿和战争的摧残。他们的苦难只有在毁灭者卡尔吉到来时才能结束。

毁灭之前总要出现一些最可怕的不祥之兆。经过100年的干旱之后，7个太阳出现在天空并吸干所有剩下的水。狂风席卷着大火烧光了大地，接着又烧尽冥世。随后天空出现了乌云，看上去犹如一群群戴着闪电光环的大象，乌云突然裂开，滂沱大雨一连下了12年，淹没了整个世界。然后在漂浮于水上的一朵睡莲中(本文标题源自这一层寓意，印度神话中认为世界是从一朵漂浮在恒河上的睡莲中诞生的)，梵天吸收了风而入睡，直到他醒来时重新创造世界。在这期间神和人暂时都重新化入了宇宙精神梵。



在每一次创造周期之始，滔滔洪水淹没了宇宙。有许多神话说明重新创世的次序。流传最广的《吠陀》版本说到，宇宙金卵，火的象征，在洪水上漂浮了1千年。到这一时期结束时，金卵突然裂开，露出了宇宙之主，他呈现最初的不朽的人形，他的灵魂与宇宙精神的灵魂是统一的，因为他第一个用火消灭了所有的罪恶，所以被称为布鲁沙(原人，原人的概念在后来印度教的流传过程中，被以后产生的惟一的宇宙精神之神梵天所取代，而梵天的创世神话与《吠陀》中有些不同，我们到介绍梵天时候再介绍那个创世版本)。虽然他一直完全孤独，沉思了如此之久，但是当他从金卵里出来，在空寂的水面上窥见自己的时候，他感到了害怕——这就是为什么人在孤独时感到害怕的原因。但是他又用这样的想法自我安慰：既然自己是宇宙中惟一

的存在，那就不必害怕。同时，他也感觉不到快乐——这就是为什么人在孤独时感觉不到快乐的原因。于是他产生了需要另一个的欲望，因此便把自己分成了两半：一半男性，一半女性；但接着他又感到自己被分裂了，于是他又与他的女性一半阿姆维卡或维拉杰结合在一起，这样女性一半就变成了他的妻子，繁衍了子孙后代——人类。后来，布鲁沙与维拉杰又变化出一对对的牛、马、驴、山羊、绵羊和直至小到蚂蚁的一切生物，每一对都繁衍了后代。

新的创造并没有改变世界的构成。从地理位置上看，印度神话概念中的世界在一次劫波周期中似乎没有发生什么变化。我们的大地的形状像一个轮子，位于7块同心大陆的最里面。世界的中心是梅卢山，顶峰高达84000里格，是梵天的天国所在地，由恒河环绕，四周是因陀罗和其他诸神的城池。梅卢山麓的小丘是乾达婆之类慈善的精灵的家园，而山谷则聚居着魔鬼。整个世界被大蛇谢沙的头兜支撑着，大蛇本身有时盘绕在一只浮在原初洪水表面的龟背之上；有的神话说世界是由4只大象支撑着；还有的说是由4个巨人支撑着，他们把负担从一个肩上转移到另一个肩上引起了地震。

知识点 轮回与转生

在印度教哲学的原意中，修行的最终目的是获得与宇宙精神的统一，修行的手段可以是在繁琐的祭祀中获得也可以是通过瑜伽苦修。但是正如世俗之人把梵的概念人格化为创造者梵天那样，他们也曲解婆罗门教哲学家阐发的对灵魂的转生即轮回的信仰，曲解通过个体灵魂与宇宙精神的同一而从永恒的再生循环中最后解脱的可能性。

死去的人必须接受死者之王阎摩的审判，阎摩本是世界上最早发现那条被称为“祖先之路”的把死者引导到天堂道路的人，由于这一功绩，被尊为死者之王。他的职责就是审判死者、管辖地狱。他阴森的宫殿伽梨奇位于世界南方的阴间，他是南方的统治者。所有的灵魂都要在伽梨奇他的宝座前接受审判，在那里他的判官旃陀罗笈多(孔雀王朝开国君主，即月护王，看来印度的冥界和咱们中国的一样，都是由贤明君主，大臣来当判官，咱们的判官可是大名鼎鼎的包黑子，呵呵！)宣读一本大簿子上记载的死者一生的功过。阎摩根据这个登记簿通过审判，坏人向南进入阎摩的一层地狱，或者再生为蠕虫、蛀虫或咬人的蛇，而好人或者被送往祖先的住地，沿着穿过东南的一条小路直达月亮，或者他们被送往西北，在神的指引下走向太阳。像区分坏人那样，好人之间也因不同的善行而有所区别。沿着去往祖先住地之路而走的人，都曾克尽职责地遵循着他们的达摩(德行)——他们曾供奉祭品，慷慨施舍，修习苦行——换言之，他们遵守了教义。这些人先穿过烟雾，再穿过黑夜，然后到达祖先的住地，最后来到月亮上。在那里通过月神苏摩他们变成了神的食物，但是他们从神那里被散布到空间，接着又从空气中相继进入云，进入雨，于是复归大地，在地上变成食物，他们转化为男人和女人的生命本原，这样便再次出现于人世。

那些获准走向“诸神之路”的善良的死者是终生信仰宗教的人，换言之就是达到与宇宙精神统一并因此而解脱轮回的人。他们进入来世的旅程有以下几个阶段：他们的火葬柴堆之火净化了他们的世俗性质，他们随即也变成火焰；死后他们进入白昼，进入神界，进入闪电。接着，他们在最高存在的指引下进入梵界。梵乃宇宙的神圣精神，无始无终、不朽不衰。进入梵界后便不再返回，他们在这里获得了不朽的极乐。



阎摩还保存着另一本登记簿——记录着每个人的规定寿命的大生死簿。当生死簿上注明某个人该死时，阎摩就派遣他的差役前去捉拿。他偶尔也会亲自出马，他的绿色皮肤在血红色袍子衬托下显得更加幽暗，在他那狰狞的面孔上，一双铜色的眼睛凝视不动。他骑着一头水牛，手持一根沉重的钉头锤和一根套索，他用这根套索套住他的猎物的脖子拽回他的住所。(很明显，中国神话中的阴曹地府受了印度神话中冥府的影响)

人们找到了许多办法逃避阎摩，最有效的方式就是讨好三神组合中的一位。由于讨好可以采取背诵该神名字的形式，许多罪人就用这种方法欺骗了他。有一个非常搞笑的故事，有一个名叫阿贾米拉的恶人，他一生无视自己的责任，对神也不敬重。他有一个儿子名叫那罗衍那(毗湿奴的名字之一)，在他临死之际呼唤儿子。毗湿奴听见自己的名字后于是派自己的侍从去答复他的召唤，侍从们来到时发现阎摩的差役已经到场了。于是说服阎摩召回了差役，阿贾米拉得免一死。但是他悔恨自己罪恶的一生，成为了一个隐士，修习苦行，得到了解脱的善报。

三女神

在印度神话中，女神的地位远不如男神，事实上，雅利安人带来的吠陀诸神起初均为男性，但是当时印度次大陆出于农耕社会的土著居民——达罗毗荼人，所崇拜的是与土地有关的地母神。这样，在吠陀或史诗时代将近1000年左右的文化融合中，就形成了后来印度教神话中的女神崇拜，而达罗毗荼人的大地母神也就成了印度教诸神中的大女神玛哈·德维，也就是湿婆的妻子帕尔瓦蒂。

同印度教的主神历来呈现三神合一一样，印度教的主要女神也有这种倾向，但其实三大女神都是三大主神的配偶，所以女神中的三神一体其实也是他们丈夫梵天、毗湿奴和湿婆三位一体的一种体现，另外化身神的观念在女神身上仍然很明显，很多女神有多个身分，这仍然以最强大的女神玛哈·德维身上最为明显。

据说，印度神话中三女神组合原本是一个女神，故事是这样的，一天梵天召见毗湿奴与他商量他们如何对付一个名叫安达卡的魔鬼，此魔鬼非常



凶暴，有着千臂千头，两千只眼睛和脚。他得到他的名字(黑暗)是因为他虽不真瞎却装瞎。他的许多罪行之一是企图强占天国的帕利贾塔树。梵天和毗湿奴决定让湿婆参加他们的商议，把他召到了韦昆塔。三大神坐在那里商议了一段时间，然后互相注视，当他们的目光相遇时产生了一种混合的能量，召唤出一个光彩夺目、照亮所有天国的女性形象，肤色是红、白、黑。正当三大神个个都想要拥有这位女神时，她把自己分成三个形象，代表过去、现在和未来。她们就是白肤色女神萨拉斯瓦蒂、红肤色女神拉克希米和黑肤色女神帕尔瓦蒂，最后分别成了梵天、毗湿奴和湿婆的妻子。

萨拉斯瓦蒂

梵天的妻子萨拉斯瓦蒂在哈拉帕文明时代是一位水神，代表着水的净化、繁殖和丰饶的能力受到崇拜。在后来的民族融合中，她被等同为在河岸上举行的神圣仪式，因为有这个原因，她又和仪式上吟唱的颂诗等同，据说是她发明了婆罗门的圣典和学术的专用语言梵语。萨拉斯瓦蒂曾一度被赋予非常广泛的权力，她伴随并支持所有天神。她发源于海洋，弥漫于天地，她是一切现象背后的动力和万物的女主人。

作为梵天的妻子，她提供能力去实现梵天以他创造智慧所构想出来的东西。她是一切创造性艺术特别是诗歌和音乐、学术和科学的女神，但也和所有的天才一样天性傲慢、爱好争辩。她被描绘成一个白肤色的文雅女人，眉上带有一弯新月，骑着一只天鹅或孔雀，或坐在一朵莲花之上。

拉克希米

拉克希米即所谓的吉祥天女，是运气的守护神和女财神，她作为毗湿奴的配偶而获得了显赫的地位。

拉克希米原本是普利古仙人的女儿，由于一个仙人的诅咒，众神被赶出他们的王国期间，她曾在乳海中避难。在搅动乳海时她又再生成为了拉克希米，是乳海中诞生的14件宝物之一。她从乳海中浮现时已完全成熟，光彩照人，手持一朵莲花。众神一见她都想娶她为妻。湿婆是第一个要求得到她的，可是由于他已抓住了月亮，拉克希米主动把手伸给她自己更倾心的毗湿奴。有一种说法正是由于湿婆对这种裁决感到绝望，才使他把大蛇吐出的毒液吞进嘴里。(借毒消愁愁更愁—_—b)

拉克希米在毗湿奴的每一次化身时都再生为他的配偶，她用这种方式参与了保护神毗湿奴的活动，这加强了她更早作为命运女神和财富赐予者的性质。但这么做也有副作用，尽管她忠贞不渝，但是她也被描写成"反复无常的女神"，因为命运之轮永远在变化。

拉克希米一般被描绘成美丽的金肤色女人，通常坐在或站在她的象征莲花之上。虽然她实际有四臂，但作为女性美的典范她时常被描绘成只有两臂。她通常与她丈夫在一起受崇拜，当他躺在大蛇谢沙盘绕的蛇身上时，她被描绘成抚摸着他的脚，表示她对他的虔诚；或者依靠着他坐在一朵莲花之上；或者与他一起骑在伽鲁达身上。当她单独被崇拜时，她被认为是最高存在的女性潜力"世界之母"。

玛哈·德维

这位女神的来历我们在之前的叙述中已经提到过了，她就是雅利安时代所崇拜的大地母神的化身，再加上她拥有湿婆配偶的显赫地位，所以玛哈·德维是诸女神中最强大的，而且由于她拥有最多的化身，她也是最复杂的一个女神。作为湿婆的妻子，她的化身在性格上也反映出她丈夫扮演的多种角色。对应这些角色的每一个化身她都有一个不同的名字(萨蒂、帕尔瓦蒂、杜尔伽、迦梨)，她们大致可分为温柔与凶残两种性格。这种性格上的两重性可以追溯到前雅利安女神时代，作为大地母神的她既带来繁殖又要求杀牲献祭。

关于湿婆妻子化身的第一个形象，萨蒂在我们介绍湿婆的神话中已经提到，这是一个美丽与温柔的化身，最后在火焰中自杀殉夫。因为她的温柔和美丽，萨蒂被认为是理想的印度教妻子，但是她自我牺牲的榜样导致了印度教萨蒂(寡妇自杀殉夫)的恶习。

萨蒂后来转生成为了喜马拉雅山之神的女儿帕尔瓦蒂，但是湿婆沉浸在前妻萨蒂死亡的悲痛中，显得对这个美丽的女子毫无兴趣。为了能够打动前世丈夫的铁石心肠，帕尔瓦蒂决定刻苦修行，她如此虔诚刻苦，以至于让她的皮肤变成了金色，在这种形象时，她被唤作乌玛，意为光彩和美妙。湿婆最后终于被打动，接受了这个亡妻转生的女子，但是，据说他俩的婚姻生活并不理想，因为帕尔瓦蒂并不像湿婆那样虔诚，经常在湿婆对其讲解圣典时显得漫不经心，两口子经常在这上面爆发争吵，但总得来说，湿婆还是非常爱她的妻子的。

杜尔伽、迦梨是玛哈·德维大女神的两种凶残的相貌。杜尔伽即所谓的骑虎女神，是一个美丽的黄肤色女人，有十条臂膀，骑着一只老虎，虽然美丽，但表情可怕，因为她天生嗜杀。她是用梵天、毗湿奴、湿婆和其他诸神口中喷出的火焰造成的，专门诛杀魔鬼，最大的战绩是诛杀了通过修炼苦行获得力量把众神赶出天国的水牛怪摩希沙。杜尔伽一出生就完全成熟，美貌超凡；她立即被众神武装起来派去攻打摩希沙。她的十臂手中各执一件象征着诸神神力的特殊武器。其中有毗湿奴的轮宝；湿婆的三叉戟；伐楼拿的法螺；阿耆尼的燃烧的标枪；伐由的弓；苏利耶的箭袋和箭；阎摩的铁鞭；因陀罗的雷杵；俱比岁的棍棒；谢沙的蛇环；还有一只喜马拉雅山老虎当坐骑。当杜尔伽临近摩希沙在文迪亚山的领地时，水牛怪看见了她，他打算把她擒获。尽管摩希沙以许多迅速变化的形式攻击她，但还是无力抵抗杜尔伽，她最后用长予刺死了他。杜尔伽这个名字，源自于她所战胜的一个魔鬼，魔鬼杜尔伽征服了三界，把因陀罗和众小神从他们的天国赶进森林栖身。他废除了一切宗教仪式，禁止诵读《吠陀》，并强迫众神和他们的妻子崇拜他。河流改变了河道，火焰失去了热力，群星消失了踪影。他随心所欲地呼风唤雨，甚至强迫大地不合时宜地生长过多的庄稼。众神请求湿婆援救，



玛哈·德维女神的化身之一——湿婆的妻子萨蒂。

他建议他们去请求他的妻子。德维同意援救，她亲自上阵，离开湿婆的天国出发，与1亿辆战车、1200亿头大象、1千万匹战马和无数妖兵的魔军对阵。在激烈的对战中，德维长出了1千条手臂最后终于摧毁了整个魔军，最后终于用弓箭将杜尔伽射杀，胜利之后，德维决定采用杜尔伽这个名字。

地母迦梨是比杜尔伽更为可怕的形象，这个形象是湿婆的毁灭相派拉维的对应相。她也是印度宗教中，最无法为外人所理解的一个神，西方人很难理解为什么印度人会把这样一个外形恐怖满身血污的女神看作大母神来崇拜，很多极端恐怖的恐怖组织都以她的名义进行恐怖活动，其中有19世纪最骇人听闻的暗杀组织"汰旗"，另外，假如你对加里森·福特主演的《夺宝奇兵》第二集《死亡魔宫》熟悉的话，恐怖组织杀人献祭的对象就是这位女神。但如果理解了印度宗教的宇宙观就会理解，毁灭对于印度宗教来说，与创造和维持是等同的，所以也就能理解这种恐怖的崇拜。地母迦梨的祭祀仪式包括杀性献祭，一度曾杀人献祭，她与隐秘淫秽的仪式和魔鬼崇拜有关。她皮肤黝黑，青面獠牙狰狞面孔沾满血迹，像湿婆一样眉间长着第三只眼睛，她有四臂，一只手持一件兵器，一只手提一颗血淋淋的巨人之头，另外两只手抬起为崇拜者祝福，手指呈爪形。赤身裸体，只佩戴着她的"装饰品"，其中包括用小儿制造的耳环，蛇的项链，骷髅的项链，还有她的儿子们的头颅的项链，一条腰带上悬挂着魔鬼的许多手。

迦梨曾恣意放纵她那种盲目毁灭的欲望，什么都不能阻止她。有一次湿婆本人不得不混入被他屠杀的魔鬼之中，让自己在她跳胜利之舞时被踩在脚下，因为这是使她恢复理智和避免世界毁灭的惟一方式。在这种意义上，她被说成征服了她自己的丈夫，她因此而获得"时间的征服者"迦梨的名称。(果然有时候女人要比男人牛)

其他诸神

在其余的诸神中，吠陀古神仍占有一席之地，虽然他们身上的大多数神职都已经转移到了三大神梵天、毗湿奴和湿婆身上，但是他们中的大神仍旧是受尊崇的对象，特别是因陀罗、阎摩、伐楼拿、阿耆尼、苏利耶、伐由和苏摩。他们与第八个神——新的财神俱比罗一起被称作"世界守护神"，当然这些旧神在神职的性质上发生了变化，在神话中对这种地位下降的解释是众神加上魔鬼发生了大混战(即所谓的神战，在《DND》中，也是诸神权利再分配的一种方式，当然一旦遇到这方面的描写，都是极尽YY之能事，恐怕所有究级武器都会用得上)，战斗结束之后每个神都被划分了一块明确的势力范围，以免再发生类似战争。

因陀罗仍旧是天神之王和暴风之神，与吠陀时代的职能大致相同；阎摩则是地狱主宰；但伐楼拿最惨，从最高神的宝座上被拉了下来，只能屈居世界西方的统治者；火神阿耆尼的神职完全替换，成为了亡灵的指引者祖先之王；太阳神苏利耶则成了造物主梵天的神子，但仍旧是太阳神；风神伐由仍旧是风神，但性格变得狂暴且放纵；苏摩仍旧是酒神和月神。

众新神中，最出彩的是俱比罗。在吠陀时代，他仅仅是一个生活在阴暗之处的恶魔首领。但是到了印度教时代，尽管他还是夜叉之王，但是他已经被提升到世界守护八大神的行列。关于这个丑陋的侏儒是如何得到不朽的神位，有两种说法。一种说法是他修炼了几千年的苦行，结果被提升到神界。另一种说法则称俱比罗前世曾是一个贼。一天夜里，他正在湿婆(湿婆本人亦是盗贼之王)的神庙中



行窃，他点燃的蜡烛被风吹灭了。他在湿婆神庙中连续10次点燃蜡烛的努力，为他赢得了来世转生为财神的功德。

尽管升格为神的俱比罗浑身上下戴满了珠宝饰物，但他仍旧保留着他的丑陋和畸形(或者可以看成印度教对商人的一种丑化)。他那白色的身体十分矮小，有3条腿，只有8颗牙齿。梵天只得赐予这个畸形的造物某种行动方式，于是他送给了俱比罗一辆魔车布什帕卡。布什帕卡是一辆可以自动飞行的空中飞车，其尺寸之大可容纳一整座城市。当它在大地上空飞行时，就降落珠宝如雨。(下雨拉，收衣服，咦！掉的怎么是珠宝……发了！)

另外，印度教广泛的动物崇拜使得他的神话中还有一些著名的动物神，其中有湿婆与帕尔瓦蒂之子兼军队的前锋象鼻天神伽内什("《女神转生》系列"中的常客)；中国那只猴子孙悟空的原型(据说诞生于四川省境内)、《罗摩衍那》中帮助罗摩战胜恶魔的印度神猴哈奴曼；鸟王伽楼罗等等，限于篇幅，这里就不一一介绍了，相关故事非常多，有兴趣的读者可以自己找来看看。





到这里为止，我们世界神话的南亚之旅终于到站了。下一次我们又要前往何处呢？天之业云先卖个关子，到时您就知道了。

众神和人类之敌

阿修罗

吠陀时代的阿修罗原本是天神，但是在因陀罗势力崛起之后没多久，他们就被从天国赶下了地狱，通常印度教的地狱被认为在海底的最深处。但是身分改变并不代表力量丧失，印度教神话与众不同的特征之一就是天神与恶魔势均力敌，双方之间不断地展开三界地霸权争夺战。在印度教神话中，神与恶魔的力量源泉都来自于一种特殊的食物甘露，它实际上就是人类供奉的祭品。围绕着甘露，阿修罗与天神爆发出无数次战斗，但几乎都是失败的结果。为了打败占有甘露的天神，阿修罗只能从苦修中寻找力量，结果经年累月的苦修让他们获得强大的力量和渊博的智慧，以至于可以迫使梵天让步。有时天神面对强大的阿修罗毫无办法，只能以骗术智取，因而诞生了许多非常有趣的故事。

佛教中的阿修罗并非是恶魔，而是护法天龙八部众之一，性格可谓邪但并不恶，力量很强大，专爱搞老子不信邪这一套，其实这么安排不过是通过他的邪对托佛陀的正，并利用佛法感化他的乖张性格，以衬托佛法无边云云。不过佛教中的阿修罗与印度教中的是两码事，尽管他经常在游戏中出现，但并没有被明确地区分，因而游戏和动漫中的阿修罗实际上是两者的混合体。

罗刹

像阿修罗一样，罗刹也代表邪恶的势力，但他更喜欢选择人类做敌人而并非是天神，所以他们直接攻击人类。据说罗刹外貌奇形怪状，许多貌似猩猩，丑陋不堪(明白为啥古时候叫俄罗斯叫罗刹国了吧)，但他们常常可以使用伪装隐藏起他们的畸形，尤其是罗刹女，她们可以使用妖术迷惑凡人，将她们当做自己的梦中情人，但一旦去掉伪装，就会现出形形色色的丑态，各种各样都有，罗刹实际上就是现实世界中恶人的妖魔化而已。

夜叉

夜叉原本也是邪恶的，但当他们的头子升格为财神之后，就鸡犬升天成为了中立的精灵，他们对人类友好，形象也要比罗刹好得多，一般是作为宝藏的守护者，惟一表示敌意的方式就是阻碍人们获得财宝。(懂了吧，要发财就要讨好他们哦)

结尾

这篇古印度神话传说到这里就告一段落了，限于篇幅，对于一个世界上最复杂的并拥有五千年不间断发展历史的宗教神话体系，我们在这里所能做的也只是这样浮光掠影的讨论，甚至不得不舍弃了印度神话中拥有很高地位的两本史诗《罗摩衍那》和《摩诃婆罗多》的内容，当然这两本史诗内容也很多，很难用三言两语讲清楚，不如留给大家，感兴趣的话可以自己找来看看。

文 十六夜

绽放的改造之美

高达模型达人改造欣赏

阿姆罗和夏亚、高达和扎古，可以说“高达”影响了我们这一代的很多人。对于其中一部分拥有“机械情结”的人来说，制作模型已经可以被看作是必经之路。其实无论你是个素组新手还是改造达人，相信所有人真正享受的是制作时的乐趣。

当然，有些人已经无法被“制作”所满足，在他们看来量产化的零件简陋得让人无法容忍，而要想再现自己心中的梦想，“改造”便不可避免。在这里，十六夜为大家带来了四款经过达人改造的高达模型，每一款都体现着作者对机体的诠释与憧憬。



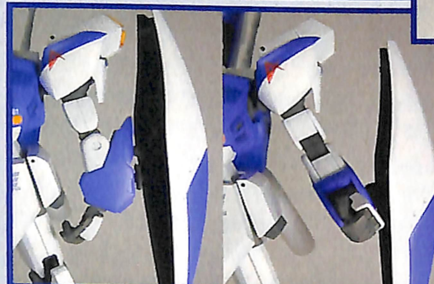
相信在阿姆罗乘坐过的机体中，Re-GZ应该是最不“争气”的了。在阻止月神5号坠落地球的战役中，驾驶这架靠背包才能转换为MA形态的机体，阿姆罗居然连个强化人间都不能干净利落地摆平……不仅如此，在之后的战斗中居然先后有两位女性驾驶它在宇宙“华散”了——也许正是这种隐约散发出的悲哀让十六夜一直都无法接受这架MS。



▶ 说实话，第一眼看到的时候绝对会认为是用ν的背包改造的，但是实际上除了喷射口外其他都不是。除了改变飞行控制器的角度外，两旁的喷射口还能够实现小范围的角度调整。







注目点

●头部

为了体现“Z系列”的风格，特别将整体缩小并加大边缘的角度。天线部分是由MG版的ν改造加工而成。

●胸部

散热口的角度增加，使得整体感更加具有流线型。两侧部分扩大，增加了机体的体积感。另外，彻底修整了MG版Re-GZ前胸部分的装甲连接面。

●腰部

关节：以可动范围为优先考虑，因此将胯关节进行了无视变形机能的改造。另外，调整了胯部关节的角度，使得在站立姿态时能够让双腿的角度更大，显得更修长。

裙甲：前方裙甲形状改变，中心甲添加V字型装饰。

●双臂

腕部装甲的角度变更，外侧延伸部分长度增加。

●双腿

腿部内构用1/100HG版Strike的替换，并改变了腿部外装甲的形状，而为了配合活动范围的增加修改了部分装甲与内构的接合位置。

●背包

完全改变了飞行控制器的角度，追加了一组喷射口以及燃料储备棒。

●武器

光束枪：为了体现“ν高达专用光束枪的原型”这一概念，选用MG版ν的光束枪，以其为基础进行了改造。

光束军刀：以旧1/100Z高达的光束军刀为基础改造而成，颜色偏粉。

盾：外部样貌变化不大，但增加了与腕部相连接，能够自由调整角度的转动轴。



▲由于腕部装甲的改造，内藏的导弹已经无法取出。

▼ 从这个角度能够很直观地看到股间轴向下倾斜了一定的角度。另外，由于改造后腿部活动范围增加、裙甲外翻角度扩大，因此内侧也进行了涂装。





◀ 虽然是以原型为基础改造，但最后的效果可以说反差很大。由于主体思想就是忽略变形，因此将大部分装甲都进行了粘和、改造等一体化处理。最终成品给人的感觉非常坚实，强度感很高。











以高达2号机为基础建造的G3相信各位读者都不会陌生。作为测试机，这台G3是用来测试降低机械间摩擦的磁力覆膜；作为3号机，它肩负着将RX-78进化为究极机体的重任。在阿·巴瓦·库一战中，失去2号机的阿姆罗需要一台反应速度提高、能够"跟得上自己"的机体，而这也正是3号机存在的意义——从某种意义上来看，G3在"阿姆罗系列"机体的进化、演变过程中所起到的作用是无可替代的。

正是出于这种考虑，作者才将原本灰白的G3涂装成现在这个样子，用其本人的一句话就是"想体现出系列演变的轨迹"。另外作品对于"腿"的解释与再现相当出色，值得我们仔细欣赏。



▶除了镂空两侧的排气口外，其实整个头部的弧度都进行了修改，毕竟挺拔的身躯决不能配一个臃肿的脑袋。



▶用肩关节代替后，腿部的活动范围再一次加大。



▲虽然仍是以白色为主色调，但很明显与传统的风格截然不同。按照作者的说法，由于是阿姆罗专用机，因此要考虑到整个系列风格的衔接。而这款作品的涂装就是偏向"ν系列"风格，但仍有变化。腿部的斜状条纹是想体现人体经脉与机械线路的结合。

注目点

●头部

天线采取简单直观的风格。

巴尔干炮的炮口部分重新制作并加粗。

脸部两侧的排气口由里侧镂空。

头部前后方的主取景器增加挡片，并且内部镜头部分采用亮红涂装。

●双臂

肩膀：与身体的结合位置更加靠里，因此使得双肩看上去要略高，机体给人的感觉更加挺拔。

手指：除拇指外，其他各指均增加关节，并可以独立活动。

●腿部

胯部关节由肩关节改造而成，转动灵活性以及可动范围上升。

大腿部分加粗、加长。

利用电镀部件替换原有的液压轴部分，突出金属质感。

●背包

喷射嘴上方增加导流板。



▲除了由肩关节替换掉原来的部分外，充满金属质感的液压轴也是这款作品成功的地方。毕竟这款一年战争版RX-78的卖点就在能够做出"可怕"动作的双腿，而从装甲缝隙间显露出的些许金属光泽正好能够成为其最华丽的装饰。



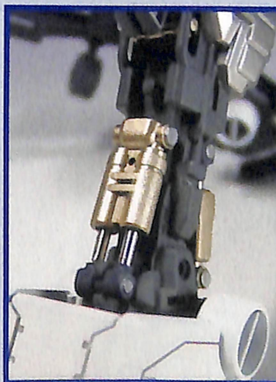
▶最大的改动就在喷射口的上方，增加了以PG版为基础制做的导流板。



▲光束枪使用的是以前在宣传活动中获得的限定品，火箭炮并没有进行任何改造。









▼看过剧场版的读者一定知道这是张五飞的哪吒留下的。与原作中被砍"ZERO系统"停止工作变暗相反，这款作品将破损的部分清晰地展现在我们眼前。作者将前胸处理成前后两部分，这里我们可以清楚地看到哪吒的一击只是损毁了前方的外罩以及胸甲，由此也能理解为什么稍候在海中"ZERO系统"能够再启动了。





被十六夜认为是最具冲击力的作品，相信各位读者看到这款伤痕累累的"ZERO"时也会有同样的感触。作品的造型风格以及各种特殊处理都是以剧场版后期，希罗与五飞战斗并突入大气层后的设定为基础。最吸引人的地方就在于遍布于机体各处的伤痕，其最大的魅力也正在于此。然而所有的这些并不是为了追求"真实"，作者真正想要的其实是想将动画中的设定以自己的理解再现出来——相信只要看最后几张成品图，就一定能体会到这一点。



1 除了比较大的伤痕外，类似手腕上的擦痕以及裂纹等细节都制作得相当出色。

2 从正面来看，肩部装甲并没有什么特别值得关注的地方，其实真正出彩的是在左肩的背面。为了体现机体突入大气层后装甲的脱落，作者将左肩的部分外装甲进行了破坏处理，仅留下骨架。PS：破损处装甲边缘的焦黑痕迹值得仔细观察。



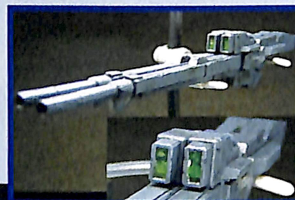




◀裸露的右膝关节给人的冲击是最大的。爆炸后略微翻卷的装甲边缘、破损区域分布的焦黑痕迹以及走势自然的裂纹，这些都不得不让人赞叹作者的技术以及对细节的重视程度。



▶由于被认为具有盾的作用，因此整个翅膀上的伤痕要比本体多。伤痕周围的焦黄色应该就是由哪吒长枪的高温造成的。



▶与机体相比武器的改造并不大。瞄准镜加装了外部挡片后，立体感增强了很多。

注目点

● **头部**

对部分取景器进行了再修整。尤其是双眼部分，利用了反光漆的独特效果进行了强调。

● **胸部**

为了再现剧场版中被张五飞驾驶的哪吒砍中后的伤痕，着重进行了特殊处理。

● **双臂**

左肩后侧：通过改造表现出剧场版中机体突入大气层时部分肩关节外装甲的脱落。

左前腕：参考了剧场版中机体从水中出现时的造型，去掉了外层装甲并增加了爆炸后的痕迹。

右前腕：除了增加伤痕与污迹外，前端的瞄准器还加装了外层挡片。

● **脚部**

右腿：膝盖部分表现出由于战斗而使外部装甲损毁，显露内部骨架的情形。

脚腕：原本剧场版中脚腕部分的装甲全部脱落，但作品只选择了进行破坏处理。

● **翅膀**

模型作者将ZERO的翅膀理解为"盾"，因此上面到处可见五飞的枪痕。





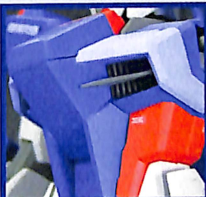


相比来讲，其实十六夜并不是很喜欢“SEED系列”的机体，看到它们总是有种“华而不实”的感觉。不过这款DESTINY确实是十六夜十分欣赏的作品，尤其是加大、加长的双翅，让整个机体看起来更加具有冲击感。如果是细心的读者看到这款DESTINY，一定会有似曾相识的感觉，那是因为这款作品是由MG版的FREEDOM改造而成的！没有看出来？那就仔细看看下面的介绍吧。





▲改变了前胸主装甲的形状并修减了腹部装甲。延长了排热口中间的分隔板并增加了上方以及侧面的装甲。除此之外，还对多处外装甲进行了形状上的调整。



▶DESTINY最大的标志就是身后鲜红的翅膀。正因如此，作者为了能够使其更加醒目与突出将主翼以及所有支翼的长度增加。而对主翼内部构造的制作体现了作者独到的见解。改造后翅膀的整体存在感非常强烈。



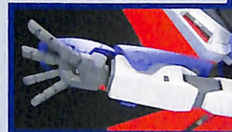
◀切除了MG版FREEDOM肩部装甲的外侧，加装了DESTINY的回旋镖。





▶主要武器的外型并没有很大的变化，主要是增加了长度。尤其是光束炮，加长后魄力十足。





▲除了加装MG版Shining Gundam的腕部装甲外，参照TV版设定对掌心进行了修改。中间的光线发射口为2mm直径的金属管。





注目点

●**头部**

采用1/100 DESTINY的头部进行改造。

头部上方分别向前后方延长并改变了形状。

重新制作了双眼并对口部进行了调整。

●**胸部**

以MG版FREEDOM为基础，调整了前胸的造型增加了排热口周围的装甲。

●**双臂**

保留了MG版FREEDOM的主体部分，两肩形状改变并加装1/100 DESTINY的回旋镖。

腕部形状改变并增加外部装甲（以MG版Shining Gundam为基础改装）。

右掌参照动画设定进行了改造。

●**腰部**

替换了大部分裙板并调整角度以及修改了形状。仅保留的股间轴也分别向下、向前移动了2mm。

●**双腿**

保留MG版FREEDOM的腿部内构，替换外部装甲。

大腿前后装甲连接线位置变更。

脚部向前延长3mm，脚跟形状改变。

●**翅膀**

整体加长加大。

以强调存在感为前提改造主翼内藏的喷射口。

翅膀与本体连接的部位以MG版FREEDOM为基础进行了修改，能够实现前后方向的转动。

背包部分整体加大并调整了外部装甲。

●**武器**

光束枪：以MG版FREEDOM的光束枪为基础改造，大型化。

M2000GX光束炮：整体延长6.4mm，宽度增加1.5mm



十年……×2，南柯一梦

——《机动警察Patlabor》全接触

时间是1999年至2002年的东京都新东京市(竟然是新东京市…难道EVA…？)，世界没有因为天龙地龙的对战而毁灭，也没有火星人入侵或者遭遇地动山摇(最多是小范围天灾人祸，波及范围也与本故事无关)……科技发展到以机器人(labor)代替人类进行许多大型工作的阶段，因而产生不同类型的机器人犯罪，所以日本政府成立特别车辆第二科，简称：特车二科或特车二组；特称：特车二课Patrol Labor中队，即Patlabor。其中有精英云集的第一小队，也有怎么看都觉得不踏实不可靠的第二小队……没错，故事总是发生在那些看上去不可靠的家伙身上，无论是野史闹剧或者缺少承接和正规逻辑的情节……

文 天丛云剑

Patlabor Memorabilia(《机动警察》大事年表)

1951年7月19日： 押井守出生于东京大田区大森

1957年： 结成正美出生于日本北海道

1959年3月31日： 高田明美出生于东京都

1988年： 结成正美完结《奇幻镜头》，开始连载《机动警察Patlabor》

1988年4月：《OVA Patlabor： The Mobile Police》(全7卷)制作播出，当时1-6卷的监制为押井守

1989年7月：《机动警察 the movie——东京毁灭战》播映，监制：押井守

1989年10月：《机动警察TV》(全48集)播映，监制为OVA7的监督吉永尚之

1990年：《OVA Patlabor 2》(全16卷)播映，监制：押井守

1993年8月：《Patlabor 2： the Movie》播映，监制：押井守

1994年：《机动警察Patlabor》(全22卷)漫画完结

2000年3月：《The Movie 3： 废弃物13号》播映，监制：远藤卓司，总监制：川井宪次

2000年：《Patlabor： The Mobile Police Game Edition 》发售

2001年：《MiniPato》发售

2005年： ……

Headgear Introduction(主创人员介绍)

结城正美(Masami Yuuki)	人设原案
伊藤和典(Kazunori Ito)	剧本
高田明美(Akemi Takada)	人物设定
出渊裕(Yutaka Izubuchi)	机械设定
押井守(Mamoru Osuii)	导演

原作者结成正美老师——要认真描述的话只能说是一个不算多产也不算当红的漫画家(不当红和不优秀不成正比)。虽然曾获小学馆漫画奖的《机动警察Patlabor》(以下简称《Patlabor》)无疑是经典作品，但与其说是原作出众，不如说是动画化后的《Patlabor》使整个作品成为机械迷至今仍津津乐道的话题——无论之前往后有多少以机器人为主体或者客体讲述艰涩苦闷笑闹等等主题的作品大红大紫或默默无闻，《Patlabor》屹立不倒的原因多多少少都和Headgear那群家伙有关系(况且结城老师也是其中一员)。

1988年，在漫画连载后不久，Patlabor就出了OVA(也有说先出OVA再出漫画版的)，或许是结城老师酝酿很久的《Patlabor》引发了空前的热潮吧(这么一说好像嗅出了商业味)……当他在公司做职员，一边在动画杂志《OUT》上发表作品时，就算会想到走漫画创作的道路，也没有想到自己将来会创作一部名留青史的机械人作品吧？因为在小学馆的《少年SUNDAY》上发表《きまぐれサイキック》而成为专职漫画家，之后连载的《终极超人》听名字似乎不是我会选择去看的东西——名字实在很恶俗啊(说实话很不道德，但是不得不说！)。虽然结城老师还陆续创作了《天堂世界》、《铁碗巴迪》等作品，却无法再超越《Patlabor》的受欢迎程度——毕竟不是每部作品都能够成为经典的，有些人是天生鬼才，有些人是后天努力，所以精华只得一支吧。

话题转回来，要隆重推出的应该是把Patlabor推上至尊宝座的那个群体——Headgear(强光＋彩带～～)！这金光闪闪的五人组，由结成正美，高田明美，伊藤和典，出渊裕和押井守组成，加上千叶繁几人组成了豪华的制作班底，这部最初也是最后的合作作品——"《机动警察Patlabor》系列"，更因为导演押井守的诠释而带有了浓厚的个性色彩。

毕业于东京学艺大学教学系美术组的押井守是被誉鬼才制作人的动漫艺术家，其广为流传的《攻壳机动队》和《人狼》更是被五大洲的扇子追捧，其中《攻壳机动队》被欧美称为兼具艺术和商业的究极作品(呵呵，你肯定想到了那个一半人扇耳光，一



半人撒鲜花的《Matrix》)。虽然《Patlabor》不是押井守的成名作，但是在此之后，押井守更为名声大噪，而伊藤和典也因为在《Patlabor》中担任编剧而成为押井守的御用编剧，备受瞩目。

关于被光环和神秘感包围的押井守，除了大赞一句大师外无须多余语言来介绍了(相信许多读者对他的了解程度比我深得多)。好在Headgear组合里人才济济，其中高田明美和出渊裕作为非常重要的人设和机械设定，在《Patlabor》之前就有不错的合作。作为Headgear中唯一的女性，却是日本插画，动画界"奉若天皇"的存在。与依谷游这类同时进行漫画和插画创作的漫画家不同，高田老师的兴趣单纯就是对已有的作品进行插画创作，因此几乎没有自创的作品，是名副其实的插画家。因为为许多颇具知名度的作品进行了动画制作和设计，因此在亚洲地区广受好评，知名度居高不下。代表作为《橙路》、《福星小子》、《机动警察》，还有现在正热播的剧场版动画《天空的法芙娜》(顺便一提她也是《我是小甜甜》的人设…－－|||)。高田老师的加盟，使得几个人物形象更为亮丽鲜明，就单幅来看的话，不得不惊叹：这还是最初的某某某么？之后，富士见书房分别为高田老师出版了机动警察画集《Pulsation》和《Air》。

如此豪华的阵容，不知是作品本身的魅力吸引了众人，还是众人被大师们所吸引。如果说在当年机械人动画分成高达系——姑且算它为实战系吧——和如Patlabor这类人文系的话，后者是凭借其严谨和轻松并重的情节吸引观众。那经过了近20年的考验和观众越来越挑剔的眼光，我们可以说《Patlabor》不愧是20世纪经典动画之一。

系列回顾

Patlabor Series

1988年，《Patlabor》的第一部OVA和漫画几乎是同步推出，1989年Movie 1上映，同年在日本电视台开始播出TV版，TV版结束后又马上推出了延续TV版情节的第二部OVA。之后沉寂了一段时间的“《Patlabor》系列”又在93年推出了完全是秉持押井理念的Movie 2。漫画版完结于一年后的1994年，而直到2000年Movie 3上映，《Patlabor》的故事才算真正落幕。

OVA & TV Series

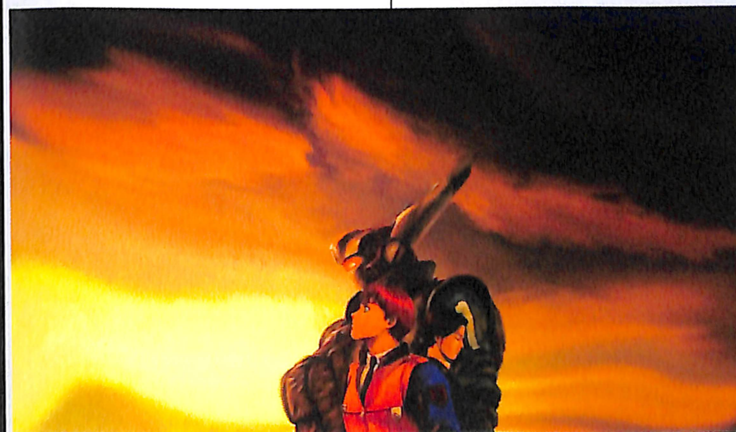
第一部OVA的前六卷均为押井守监制，其中严肃和戏噱的情节穿插自如，一到四卷的内容还能感受到原作的诙谐搞笑，从第五卷开始情节上已经明显带有押井的个人风格(不是说没有个性成不了大师嘛？)。人物和背景方面，除了美国来进修的香贯花取代了原本熊耳的位置成为二号机的指挥员外，并没有大不同。而吉永尚之执导的第七卷承接了五六卷的内容，讲述第二小队同政变的甲斐进行战斗的故事，这个剧本可以看成是之后Movie 2的蓝本。

TV版将一些原来的设定和环境重新作了描述，也将原来漫画版的内容穿插于其间，但是加入了更多第二小队日常的生活，使每个人物的形象和个性更加丰满鲜活。其中后藤与南云，野明和游马之间暗暗的情愫也描写得更细腻。

当然，与Schaft第七计划课内海和他的超级Labor“鹰头狮”之间的战斗，还是TV版的重头戏。经过了多番对抗，内海的身份也慢慢浮出水面。他曾用“查理·王”的名字在香港从事地球防卫队的恐怖活动，并与熊耳有过一段恋情(想到这个就胸闷啊……)。

前半段，TV版的内容和漫画版还是基本一致的——不过TV版并没有给鹰头狮篇一个结尾。而是放到了后来的第二部OVA中。感觉上，吉永监制的作品还是比较规矩的，在起承转合上也许并不太适合监制OVA和Movie，但因为TV版给予了他更大的空间去描述环境，和环境中的人，因此才真正贯彻了漫画原作的精神。而其中最出彩的创新，便是重新塑造并强调了整备班的存在——戏份并不很重的整备班犹如特车二科人文精神的灵魂角色(在后面会详述)。

第二部OVA首先延续了鹰头狮篇，但是之后的十几篇独立故事继承了第一部OVA的风格，灵感和惊人之笔络绎不绝，剧本方面，更是费尽心思——真的很难同Movie 2中缓慢到让人睡着的押井守风格划上等号。可以说，在三个系列的OVA，TV版中，最令人钦佩折服的便是第二部OVA，可以说，正是它的轰动，为之后的Movie 2，Movie 3奠定了坚实的拥护者。

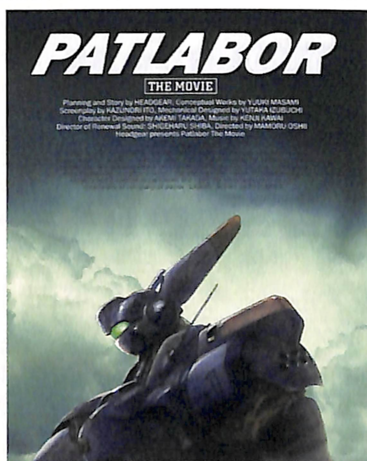


漫画版

漫画版是以第二小队和内海的战斗为主线，当中穿插了一些诸如海外劳工问题、废弃物13以及《PATHOS》周刊事件等等别的情节，但基本也都是服务于主线。其中出场人物虽然庞大，但是看得出作者着力刻画的是后藤，野明，游马和内海，就连其他队员其实在人物形象上也显得比较淡薄。虽然这是漫画版无法弥补之处，但是整个故事情节连贯紧凑，事件之间富有张力，看的时候一气呵成。其中Labor战斗并非故事的重点，反倒是人物之间的关系，相互实力的制衡和拉扯更出众，而第二小队就成了串连起所有事件的纽带。

因为漫画版是结城老师独立创作的成果，区区22卷也许是无法详尽描述所有人物的，而且在对环境的表现上也能看出心有余而力不足，不过结城老师强烈的冷幽默风格还是明晰地贯彻在整部作品中。

Movie 1 东京毁灭战



筱原重工的天才程式设计师帆扬瑛一在东京湾填海造陆的“巴比伦计划”中央“方舟”投海自尽，而这地点正是他一手设计的大型Labor工作中枢。同时，无人驾驶的机械人自动启动——这就是一切事件的开端。之后，Labor失控事件不断发生，甚至蔓延到了军用Labor上。当时代替训练零式的第一小队进行日常勤务的第二小队感到事态严重，在游马的努力调查下，发现新的OS软体HOS相当可疑。另一边，对帆扬展开调查的松井刑事循着帆扬搬家的轨迹一路查询……随着调查的深入，游马查明，HOS中有virus，被感染的Labor会在风速达到40/S时与建筑物产生极低频音波。而帆扬导演的最高潮是当风与“巴比伦计划”的方舟产生共鸣时，全东京被感染的Labor都会失控！与此同时，侵袭东京的台风正在迅速逼近……

Movie 1在第一部OVA完结后一年推出，其中充满了宗教隐语和影像符号，使整个作品蒙上了和之前作品完全不同的神秘色彩。其细致的背景静物(这个……在押井的真人电影《AVALON》里也贯彻得很好，几乎成了押井的标志之一)，推理进行的悬疑情节，让Movie 2成功地把《Patlabor》推上了又一个高峰，成就了一部兼具娱乐性和人文反思的大作。

高科技，巴比伦，圣经，方舟，明文的毁灭……押井大神把物质文明高度膨胀的现实社会和越来越空虚贪婪的内心世界的矛盾相结合，用充满艺术感的犯罪情节，为我们呈上了一份视觉饕餮。

Movie 2 PATLABOR 2



1999年，陆上自卫队队长柘植行人在东南亚援外行动中，因为上级指挥系统的迂腐怕事导致全军覆灭，侥幸逃回日本的柘植就此失踪……三年后，横滨跨海大桥突然遭到来路不明的F-16攻击(《封锁彩虹大桥》敢说跟Patlabor无关嘛？)。同时，自称是自卫队调查部的荒川茂树出现在后藤和南云眼前(南云已经兼任代理课长)，表示F-16来自驻日美军，有人在暗地里进行破坏活动。在拜托松井刑事进行侦察的同时，东京各地又出现空袭的假警报。当局不免开始有发生政变的担忧，而警视厅官僚自行逮捕了自卫队营区部队主官，导致军警

交恶。为防止事态进一步发展，军队自即日起进驻首都圈，开始戒严。而后藤等人也一再错失捉住柘植的机会。恐怖气氛蔓延开来，柘植控制下的数架武装直升机破坏了东京对外的桥梁和通讯电波塔，而三艘载满毒气的飞船发出干扰波使驻军通讯系统完全瘫痪……当年各赴前程的第二小队队员又被召集起来执行惟一可行的逮捕计划……

光看开头，真有点《石破天惊》里的悲壮和凄凉，不过之后的情节走向和作品主题完全不是如此。Movie 2很明显是把OVA后三话的情节扩大，并赋予了更深远的现实意义。上映前，第二部OVA完结后三年才姗姗来迟的Movie 2预告片就以写实的战争场面和华丽的画面成为话题焦点。上映后却出现了褒贬不一的评价。有人认为影片有大段宣扬导演理念的静态画面，和太隐讳复杂的情节；也有人觉得它真实的战争场面和带入感给人强大的心理和视觉冲击。

就押井大神这边来看，是想通过柘植殉教般的政变行为揭露"醉太平"的假相，体制约束下的人和被人规矩的体制之间假意的出卖和被出卖，荒川大段的独白就是导演最直接的理念宣扬——可惜，当时还不是广泛接受"ＥＶＡ式"心灵剖析的时代，而且Movie 2也不是为了迎合观众口味而创作的作品，所以造成了各执己见的结果。

个人来看的话，感觉这样的主题或许还是想从人的角度来反观现实和社会，但是毕竟是充满了大和民族气质的作品，其中的悲剧意味和自嘲般的无力感，充分体现了押井大神对人民满足于"虚伪的和平"的假相感到沉重的时代使命感。

但无论如何，凭借着后藤之口，押井大神还是发出了"即使是虚假的和平，还是应该维护它"的感慨，也许"生于忧患，死于安乐"的想法已经不能广泛适用现在复杂的社会形态，究竟应该打破旧体制，还是保留等待更温和的变革方式呢？或许连押井大神都在为此而迷惘吧。

Movie 3 废弃物13号

2000年，一家美国运输机在东京湾坠毁，之后不断有Labor在水中受到不明物体攻击，而且机内驾驶员死状恐怖。久住武史刑事和助手秦真一着手调查此事，武史在离开案发现场时偶遇岬冴子，对她产生了爱慕之心。袭击事件还在发生，当众人因为受攻击的Labor都是由Schaft Enterprise制造而产生"恐怖袭击"的想法时，四菱重工无人驾驶水下Labor被攻击时摄下了一只怪物的模糊影像。武史向上报告，却无人理会(这种遭遇和漫画版里第二小队的情况相同——不管人物怎么变，体制还是没有改变)。



之后在海边停车场有人被杀，而且尸体支离破碎。同时，货柜码头被袭，当武史等四人赶到，却被废弃物13攻击，之后13号带走了Schaft的水下Labor装甲(漫画版中的Labor是SL－8型，俗称：西宁)。警方终于重视这个问题，封锁消息，同时秘密召集东都生物医学研究所研制破坏13号细胞的子弹。

经化验，发现13号的细胞样本和十多年前去世的东都生物医学研究所科学家在南极发现的细胞相似。武史两人赶到研究所，经过调查得知冴子就是那位科学家的女儿，而此时她已经失踪。进一步调查后，也发现了冴子丈夫和女儿先后去世的过去(这个桥段漫画版里没有，感觉上正是因为增加了冴子的过去，使得整个故事变得更加人性化了)。

杀死13号的子弹终于完成，但是只有一颗，于是特车二科第二小队自荐接受这个任务。当13号被引进填海区的露天体育馆，最终被子弹射中，此时把13号看作是自己女儿再生的冴子选择了自杀……

Movie 3可谓《Patlabor》不算完结的完结，其中特车二科彻底沦为配角。作品的原型是漫画版中抽取的情节，只是在原来的基础上作了比较大的改变。漫画版中整个事件还是以特车二科为主体，也是追踪整个事件的中坚力量。故事同样从坠海的美国运输机开始，13号攻击并吞吃人类，最后被第二小队击毙，也没有少了冴子的阻挠和可怕的执念，以及东都医学研究所的桥段。同时，13号的细胞同样来自于南极陨石中的细胞，并且是以人体癌细胞基素培养出来的性质非常不同的生物(第一形态是毫无美感的机械大螳螂，长了一个典型的怪兽脑袋，和Patlabor对战貌似咸蛋超人大战哥斯拉……)。总的来看，漫画版的主题是为了说明人类在研究发展生物科学的同时，该如何控制和驾驭研究成果——漫画版从来不突出多么深刻严肃的主题，算是一部看后感到轻松快乐的作品。而Movie 3则把视线转向了人与人在网络化的时代究竟该如何回归的问题上，作品的注意力已经不再放在特车二科身上，而是转向了以冴子为代表人物的心理，感情和更大的世界，以及那些许许多多不同人的感知和细节。

特车二科的故事已经结束，也没有结束，当他们的时代慢慢远去，而这个世界甚至还没能够普及机械人劳动力，不过我们的感动来自一点一滴从人身上体现出来的东西，从人的精神世界流露出的东西，并非由钢铁纤维或者螺丝拼接起来的灰色梦想。所以，他们的传说会一直流传下去，直到传说变成现实的一天。

而你我能够历历，无论传说与否，都非常幸运。

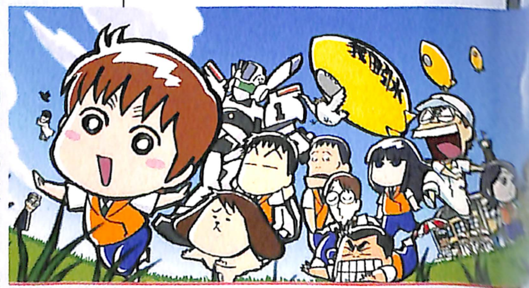
剧中人物 Personal Profile

特车二科

"警察就像感冒药一样，通常都是病发才服药。发烧便服退烧药，咳嗽便服止咳药……服药时便知道已经患上感冒。到了这个地步，就是后悔以前不注意也没办法了……感冒药根本不是用来预防感冒的！警察确实对犯罪有一定程度的制约力，不过，为了防范未然而监视没做过什么的人，这种做法是行不通的——如果警察这样做，等于在身体健康时服感冒药一样。为了维持社会安宁，绝对不可以这样做的。但事实上的确有罪案发生，所以我们才要上班。发烧便服退烧药，咳嗽便服止咳药，我们也是为消除病菌而设的。把委派的任务完成，使社会的运作恢复正常，便是警察的工作方向。……我们实质上是收拾残局的工作。入这行的人应该有此心理准备。"后藤队长史上最长的一段话，或许就是漫画版整个作品想传达的意思。

从故事最初就奠定了这个无厘头小队的基调——还是无厘头！从队长到队员都在不知不觉、有意无意地贯彻这种精神(虽然第一小队都是正直严肃的好同志，但是除了队长南云忍之外，戏份真的太少了)。不管在OVA还是MOVIE中，押井大神如何苦大仇深，反省也好反思也罢，都无法改变漫画给人先入为主的印象。

特车二科第二小队从来就不是众望所归的英雄。能够在镁光灯和期待的眼神中与扰乱社会秩序的Labor战斗，然后接受民众的礼赞——或许太田的梦是这么做……可惜现实中的第二小队更多的是被官僚机构拖累，受到民众置疑，甚至是"没有前途"的代名词，就算完成任务也不被看好的国家暴力机关……也许上位者太需要这样一个冒似可靠度不高，尽管把看了不顺眼的家伙丢进去一同处理的组织，然后就能轻松转移问题，使其成为替死鬼，去完成"背黑锅"和"送死"的艰巨任务；同时又能转嫁民众对labor问题的不满……好在，这不是一个研究政治的作品，虽然尔虞我诈、勾心斗角无处不在……但，在此，不作详解。



后藤喜一

特车二科第二小队队长，离了婚的中年大叔，永远耷拉的眼睛一虽然有时这样比较有魅力、比较深沉，但多数时候都给人吊儿郎当的感觉。不过，没有这位"剃刀"大叔的话，就算有优秀的队员和装备也无法一次次化险为夷吧？不管是Broken事件，黑色机器人的出现，还是之后"废弃物13"的战斗，他令人折服的敏锐洞察力，往往都能看到问题背后的本质。本来如此聪明又缺乏规矩的人肯定不受上司器重，而从他永远不变的表情和处世不惊的泰然里，似乎又能看到过往无数的不痛快——因为沉淀，因而沉默。不热血，不阴沉，不快不慢，不冷不热，似乎是与很多动漫人物相对照的人设，却又以自己的速度和力度随着故事的发展从容不迫。如果说那群青春激昂的队员是构成表的许多零件的话，后藤无疑是那块钮扣电池——虽然无厘头的第二小队不精致不美观，但是他和他们，非常务实。

另外，他和南云到底有没有戏啊？





泉野明

特车二科第二小队队员，一号机驾驶员。从外表看会被误认为少年的少女(抱歉我很难在她头上加"美少女"的形容)。率直单纯有责任感充满冲劲——最主要的是，在我断断续续看电视上播放的TV版时，一直到10几集才知道她是女孩子！（对不起，我真的没有一再强调她不漂亮……像男孩不好么？现在不是流行"玉米"嘛！）

虽然OVA，Movie，TV和漫画为第二小队创造了不同的"丰功伟绩"，但是人物个性都没有太大变化。感觉TV版中的野明更感性，女孩的一面更具体。漫画版中的野明会在Ingram手臂签上自己的名字；TV版中，野明称二号机为Alphonse Ⅲ世(Ⅰ世和Ⅱ世是她死去的宠物猫和狗)……这或许都是为了加强她善良纯真的个性吧。类似的女性角色在当时的作品中有许多重复，不过野明既没有背负救世宿命，也没有无聊时玩变身，她真实亲切调皮可爱，因为那种朴素的气质，终究让男女读者或观众都无法讨厌。第二小队的众人明明从事着貌似了不起的工作，看上去却永远是身边随时可能擦肩的路人甲乙丙丁……当剔除一些沉重苦闷的桥段，我们还是能够去欣赏去体会，共鸣的感觉未必深刻，至少这里不需要。



筱原游马

特车二科第二小队队员，一号机指挥员，筱原重工株式会社老板的儿子——可惜，他不英俊不富有不会装酷甚至不够温柔体贴，本来，就是个横冲直撞、只比野明冷静一点点的傻小子而已。也曾有过不和谐的最初磨合阶段——我承认，那个时候俗气地开始幻想Happy Ending……不过他和野明之间永远若有似无的暧昧，永远"貌似"同志的友情，虽然明白这个不是少女漫画，但是多满足一点读者的期待不是更好嘛？就漫画版来看，勉强可算是男主角吧——这还是受了TV版的影响。在TV版中，游马和野明的关系，以及有马和父亲的关系等内容，才是真正体现他个性的地方。

漫画版中除了他比较出色的指挥应变能力，基本没有非常出色的表现，如果剧中人也有演技评分的话，只能说是中规中矩的表演吧。



太田功

第一次出动就充分体现了他的炸药性格，把"我们的工作是要保护社会，那是非常崇高的"诸如此类口号叫得非常响亮而且理直气壮，会走路的凶器，天生暴力狂的真实写照；对自己柔道技术非常自信却被熊耳教训得很难看；每次出勤都会顺便破坏周边建筑和自己的二号机；出了问题就用枪来说话，但到关键时刻往往射偏，还不为所动的粗神经——这些如果你还能觉得这个人物可爱，说明你的审美范围实在很宽……如果这是一部热血励志漫画，太田一定是一个木刀之郎似的搞笑人物，可惜《Patlabor》不是，不过他还是搞笑人物——和游马那些争吵打闹的场景决定了两人脱口秀艺人般的同事关系。不过，当《PATHOS》周刊事件发生，全队情绪低落时，和游马痛打一场柔道的太田，用男人的口气说"我明白你的心情，所以不要独自消沉！"以嘴巴毒辣行为冲动为招牌的太田，是以何语气说出这句话的已经印象模糊，但是这个平日爱以前辈自居，装酷耍帅却总被吐槽的家伙，认真起来，或许真的还是可爱的——本来，特车二科第二小队就是由一大群可爱到无以形容的人组成的呀！



熊耳武绪&香贯花

TV版中香贯花代替熊耳首先成为二号车的指挥员，之后熊耳的加盟无疑是一场强势女强人大对决的开始。所谓一山容不下二虎，何况还是两只以美貌著称的母老虎，当然处处较劲，步步为营，旁人乐得看热闹——这种感觉是不是像两个美纪子和凉子合体的女性争斗高下？（玩笑？）美女熊耳的弱点是——因为有个对灵异事物异常执着的父亲，所以超级怕灵异事物。



无论在漫画还是TV版，熊耳最受关注的还是她曾经与查理·王的恋人关系吧？无论熊耳多么坚强冷静，多么挥剑斩情思，多么理智地告诉自己应该如何如何，毕竟还是女人……而且，爱情无关性别，不能说内海当初真的只是利用了熊耳，基础多厚实暂且不谈，感情还是有的。所以当时当日，再见，怒目，互相为敌……心情心思怎么可能真正平静？谁都没有资格怪责。

漫画版中的香贯花则是以纽约市警察的身份同布朗警长一起来追查贩卖人口组织“巴雷多”。本以为幼年失去双亲的她是受过内海的迫害才对熊耳步步紧逼，没想到白期待一场。就人物而言，只能说是被摒弃在主要人物之外而着墨较少的一个，自然形象淡薄了些。除了引出美娜曾是“巴雷多”贩卖的孩子之外没有更多交代。但是从读者的角度来说，真是白白浪费了一位美女调查员啊……或许这就是OVA和TV版中增加她戏份的原因吧。

进士&山崎广美

如果我说他们的存在感真的很弱，希望不会有他们的扇子扔危险物品过来。（那个……真的有他们的扇子嘛？）



两人皆是第二小队队员，进士虽然也是二号机的指挥员，但基本没什么机会表现——表现了太田也不会甩他吧。外形更像在哪个公所里默默工作的中年上班族，为每月一份不高又不太低的薪水劳苦，已婚的他绝对是以老婆为中心的，所以是不用多说的“气管炎”。

山崎是Ingram运输车的司机，外形像山，性格也像山的人……就是像山一样沉默像山一样稳定，是稳定，不是稳重呢，因为大块头的他太胆小……

存在感很弱的他们，其实就是为EG和被EG而存在的吧？

整备班&松井刑事

想把松井刑事，还有神清老夫子，繁夫他们分开说来着，只是，想来想去，觉得他们的存在都起着类似的作用，而且是不比在第一线奋战的队员们弱的作用。一直强调这是一部以人为本的作品，通篇没有许多对白（请自动忽略Movie 2），也没有没完没了的机械人对战，我们看到更多的是一些背后稳定、坚毅地的支持。是整备班的众人在每次出发之前、之后保证着Ingram稳定的发挥，保证了在荒滩隔壁的特车二科基地能够顺利生存，保证了无论何时何地队员们都能自信地驾驶Labor执行勤务……而松井刑事——抱歉，我之前一直觉得这种外形的人物不应该委以重任——虽然他只是做着到处调查询问之类繁琐又枯燥的工作，从来没有真正如英雄般活跃在台前幕后摆POSE塑造光辉形象，但是谁说他的每份努力不是在塑造一个英雄形象？只是，《Patlabor》从来不是为英雄树碑立传的作品，《Patlabor》的世界里皆是凡人——那些用无限唏嘘的语气说“如果是一般人……”的人，或许会被特车二科的众人狠狠嘲笑的吧。



Schaft公司

总部在美国的Labor制造开发公司，但是在世界各地都有独立进行业务和研发的分公司，这样的跨国大型企业在现实中也很多见。不管是分公司之间，还是分公司内部，只要存在着对权利的渴望，争斗就不会停止。与在一线以Labor为媒介，以直接战斗为手段追求自我完善的人相比，那些躲在暗处为权利极尽能事的人要讨人“喜欢”一些吧？永德董事也好，远东区负责人也好，商人气质分成两类，盈利，自保。

为了能够赢得自己的利益，当然保全自己的现状是更首要的，可能正因为看准了这点，没耍太多阴谋的内海就能玩弄他们于鼓掌——不过事实难料，谁知道谁是黄雀谁是蝉呢？

内海/查理·王

该称他为内海，还是查理·王（对了，不是茶里王！）？究竟是Schaft日本第七计划课的变态科长还是地球防卫军的危险分子，抑或是巴雷多的老主顾？……多重身份，多种生活，不过看似他很享受这种状态。



内海应该是作品里的一号反面角色吧？但无论如何都无法对那种永远微笑得极端真诚的脸产生憎恨感。甚至在知道他曾经与熊耳有过恋爱关系后，一味可笑地在心里支持他们能远走天涯……女人的心态啊。第二小队方面对他的评价就是，一个大男孩——所以他的逻辑，思考模式都被框入了孩子个性的范畴。事实正是如此，屡屡令敌我双方大跌眼镜的内海虽然智慧超群，却始终像在玩一场自娱的游戏，不按理出牌就像他准备的玩偶盒，他关心的是别人打开时的第一反应……



真的很佩服内海一边和公司内部的高层斗智斗勇，一边进行Griffon的开发计划，一边还要策划一次次和第二小队对抗，同时永远一副潇洒模样，除了最后被SSS的杰克刺杀出乎他意料之外，所有的一切仿佛尽在掌握……的确，我们需要这样一个反面角色，狷黠无敌全能潇洒懂得女人心会享受生活……因为如此完美，才能反衬出正义的使者们有多少难度和足够的能力去赢得最终胜利。

美娜

知道更多翻译成巴度的……但是一个喜欢扮作女生的十几岁少年会喜欢这么不"美丽"的名字么？还是保留港版翻译成美娜吧。相信他本人不会有异议。当初差点成为某石油大亨玩物的孩子，"落入"内海的手中是多么幸运啊——至少他现在还能在任性地吵闹喧哗后依然被小心地哄着。

天才少年在各种动漫作品里泛滥，除了身世背景不甚相同，基本形象还是非常类似的。性格上不是美娜型的任性正太，就是月神月型的冷酷美少年……当然不排除梧桐势十郎之类BT的类型。

撇开美娜在操控Labor上的天赋，其实就是一个十几岁什么都不懂，却以为自己天不怕地不怕的孩子吧？因为需要他的能力才能恣意骄矜，因为没吃过亏受过苦所以以为什么都"不过如此"……也许无知才幸福，如果有一天意识到自己是通过"巴雷多"被买卖的孤儿，如果有一天内海暴露了他只是利用美娜的真相(关于这个假设其实比较没底，一直无法把内海看成没有人性没有感情的生物……)，是不是这个无畏的少年会变得不同。



山崎&青坻&土浦研究所

如同在第二小队背后有着支持他们的一票人一样，内海身后如果没有坚实的后盾又怎么可能轻松地兴风作浪还享受热带风光呢。一般一部作品里只能突出一、两个人物的个性，那是主角，因为内海个人魅力太大，自然得力助手一号的山崎只能是男二。这个仿佛是个土方岁三般冷面修罗的男人(抱歉，新撰组的毒重得太深了，看到谁都忍不住往里套)，一切以内海为中心，献身第七计划科，为了保全它的存在可以牺牲别人，甚至自己，哪怕出卖Griffon、杀死美娜也在所不惜。曾在晴海的战斗后轻描淡写地说"该把美娜也弃掉！鹰头狮既然没有用……若一直在这儿留下去，便不能脱离警察。只要科长仍在，第七计划科便能够东山再起！"不明白他是真的敬畏内海，还是希望借由内海的能力与智慧完成自己的梦想，如果是的话，他真正执着的东西又是什么呢？而面对一个为了达成目的，可以轻松欺骗自己忠诚部下的人(是欺骗，"善意"的谎言哦，不是背叛)，山崎也只有干瞪眼的份儿了吧？

至于青坻和土浦研究所的研究人员，我甚至不能确定是否写对了名字，虽然每次风光无限的都是内海和美娜，但是那些在背后对Griffon不断作调试和升级的人们不更应该受到关注？对于由着内海胡来的他们，我真的很好奇，支持他们坚持研究下去的动力，是不是等同于一些走火入魔的人对于最喜欢动漫作品的无差别追捧？——支持OTAKU吧！

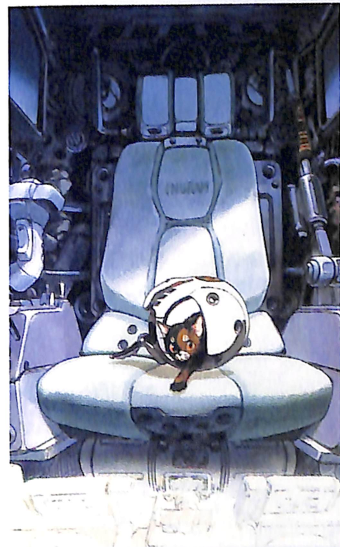
机械人资料

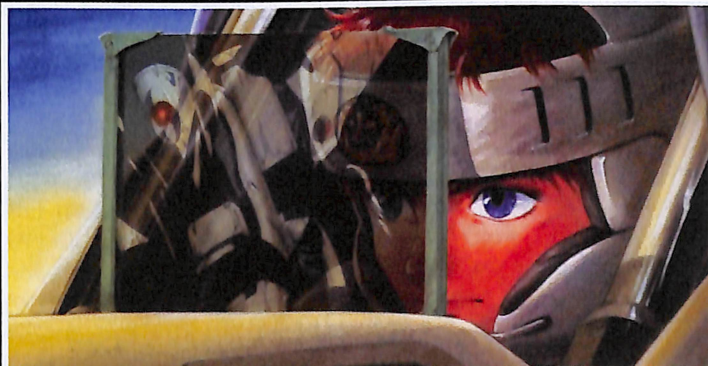
Labor Profile

关于Labor方面我肯定不是专家，首先我不是机械人Otaku，其次一般女生不会很喜欢这种没生命的东西(虽然现在许多作品中机械人或人造人比人类更像人类)。

结城老师的机械人没有奇怪的外形，也没有爆走的能力，操作要考证，会被Virus感染，到关键时刻会因为电池用尽而罢工，甚至在没有指挥车协助下，战斗用Labor会举步为艰。但是，因为是接近现实的时间，接近现实的人，接近现实的labor设定，才能成就这部以人为本的作品。机械人不是这部作品的主角，人与人才是。《Patlabor》的世界中机械人就像我们身边某种大型机械工具一样，进入人类的生活却也有别于真正的人类活动——一直感觉，这才是作者想象中，或者说是希望中的人与机械的关系。并非结城老师缺乏对诸如机械人控制人类、人类愤而反击的联想，只是，在讲述完人的故事之前，关于机械与机械，机械与人，我们还是稍微先放一放。

《Patlabor》中的机械人主要分为土木用和战斗用，而战斗用还分为警用和军事用(举个简单的例子，Ingram为警用，Broken为军事用)。土木用Labor外形上多为非人形，机体比较笨重，以从事工程，水下作业等为主，造价便宜。相对的，战斗用Labor兼具灵活性和安全性，外层装有装甲，造价不菲，所以一般只有政府才玩得起。此外，土木用labor为保证驾驶者的视野，驾驶座周围都是透明的(安装的应该是玻璃吧？)，而战斗用labor则需要监视器和内部显示屏，同时还需要指挥车协助(很好奇如果战斗是在丛林之类，指挥车很难行进的地方该如何处理呢？……交给其他机械人主题的作品来圆满这个疑问吧)。





Ingram AV-98

主角Labor，是筱原重工AV(Advance Vehicle Project)计划的第一款Labor。虽然《Patlabor》不是一部以机械人战斗为主看点的作品，但是机械人依然是作品的灵魂(尤其是野明把AV-98视若己出)。虽然不是重型战斗用Labor，但是因为其轻便灵巧，被选为警用Labor，首次引入特车二科的两辆AV-98分别由野明和太田驾驶。在漫画版中，虽然第二小队是被"遗弃"的对象，却装备了当时比较先进的AV-98(该说是福气，还是给予上位者更多责难的借口呢？)在第一次出击对付菱井重工军事用机械人"海克斯21"和第二次出击对抗TFV-Ex 97过程中都有"不俗"的表现。

官方代码	Ingram AV-98
使用	预防机械人犯罪
发售日	1998年4月
高	8.02 m
宽	4.37 m
标准重量	6.02吨
全装备重量	6.62吨
最大起重力	2.4吨
标准装备	37mm左轮连发加农枪， 90mm 防爆加农枪， 电击警棍（对Labor用）
最小转动半径	3.90m
操作系统	L.O.S.（Labor Operating System）



Griffon Type J- 9 Test Machine

又名鹰头狮，名字的来源是希腊神话中狮身鹫首的怪兽，在与第二小队交锋初期也曾被单纯以“黑色机器人”这种毫无想象力的称呼冠名。Griffon是Schaft（Japan）Enterprise第七计划科开发的，其OS则是由土浦研究所研制，属于第九代Broken。它曾以两种形态出现，陆上战斗时附有机翼，能够进行短距离飞行（这个就Labor而言已经是很不可思议的事情了，至少在结城设定的故事背景里是这样的）；另一形态是在“废弃物13”事件中为回收水下的Asura系统而改装的水下用——区别是它装了两个大型的水下动力推动引擎。

性能方面Griffon是无可匹敌的，第一次出场就把自卫队97式（四菱重工制）和Schaft北美公司制的Ex-13打得找不着北，在对战Schaft精锐的保险部队（简称SSS）时也让对方的labor丘米勒损失惨重，所以当仁不让是全作中Ingram最大的敌手。漫画版中，内海一共准备了三台Griffon，整个事件仿佛由他安排的RPG游戏一般发展，无论结局如何相信他都非常尽兴吧？虽然从表面上看Griffon是美娜的玩具，但内海才是全剧最无法用一般逻辑揣度的大男孩（不可爱就是了……）。

官方代码	Type-J9
厂商命名	鹰头狮
使用	科技试验
生产商	Schaft日本企业东京总公司第七计划课
发售日	不详
表面材料	加强型塑料纤维/加强型碳化纤维/钛合金
标准装备	飞行系统推进器（双涡轮增压喷气引擎外挂可折叠式机翼）
操作系统	ASURA
可选择装备	水下推进系统（双水用动力引擎）
高	8.55m
宽	4.60m
标准重量	7.15吨
全装备重量	7.60吨
最大起重力	3.50吨
最小旋转半径	4.00米



Ingram vs. Griffon

Ingram和Griffon有四次正面遭遇战。虽然两者对战等同警用labor对抗军用Labor，加上Griffon的强大性能和天才少年驾驶员美娜，Ingram是无法与之抗衡的，但毕竟是主角机械人啊，正义还是会战胜邪恶的……

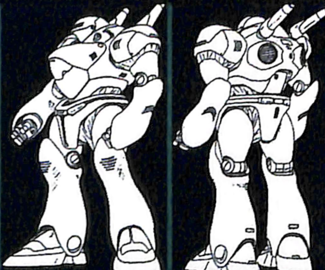
第一次是第三届国际机械人展览会上。和第一小队交替进行警卫工作的第二小队，在毫无准备的情况下由太田对战Griffon。此时Griffon已经把之前三次Broken与第二小队的作战资料全部输入电脑，其操控性当然不用说，在野明没来得及发挥的情况下（关于野明无法参战的原因在下面对于AVS－98的介绍中会详解），Griffon腾空而去，只留下因为轻敌而惨败的太田（这个结局从一开始就能预见）。右腕折断，第一、二节全部毁坏，脚部的机件与活动系统被破坏，腰部的损毁更是致命伤——2号机的重创对第二小队的众人造成心理上的打击比实际的败北更加巨大，而他们和内海之间的宿命之战也由此拉开了序幕……

第二次的对战相隔不久，被Schaft东京总公司逼迫的内海决定再次出动休整后的Griffon（其实不是逼迫，是他希望或者计划好的吧？）这次第二小队没有取得授权就动用了重型武器冲锋枪进行战斗——听上去感觉很可怕，这样的东西如果在市内连发的话不知道会造成怎样的后果，真是什么样的领导什么样的兵啊。还好暴力狂太田的二号机因为上次的损毁还没有修复，否则东京湾铁定生灵涂炭了。由于SSS的丘米勒捣乱，野明又担心武器会伤及无辜，一号机的屏幕被Griffon的强光烧坏，失去“视力”的野明和被SSS炸损的Griffon仿佛失去理性，如同孩子间的斗殴，毫无技术性可言。最后损毁严重的Griffon无力恋战，再次飞走……虽然是不分胜负的战斗，但是在野明心中一定作好了第三次面对它挑战的准备。

第三次遭遇战，内海最初的目的是以第一小队新引入的AVS-98 MK.Ⅱ为对象，让远东区负责人见识Griffon的实力。赶去增援的野明等人正由于《PATHOS》周刊报道筱原重工贿赂官员的丑闻而人心动荡，昔日团结的队员各怀心事。当时，转成二号机指挥的游马去父亲的总部大楼想问清事件的真相，但游马的缺阵使这场不得不面对的战斗变得更为沉重。打倒一台AVS-98的Griffon已经把战场从陆上移到了海中。AVS-98和Griffon都不能适应水中的战斗模式。随后赶至的野明虽然击中了Griffon，但被它又一次利用烟幕弹乘乱逃走。这次战斗的结果不在成败（获利的人自然是内海），人的心有了缝隙。曾经视为整体的小队有了无法超越的心结，虽然解救了第一小队，但野明的心里少了一块信任，多了一个锋利的尖角。

第四次，也是最后一次对战……因为中了调虎离山之计野明和游马无法从被破坏的行车桥赶往基地，屡出奇招的内海直奔特车二科基地——因为双方都抱着孤注一掷的想法，明明知道这不是以机械人对战为看点的作品，还是紧张了一把。难得太田愤然英勇了一次（虽然作战对象不是Griffon），可惜对方手头有署长作人质，也不得不眼睁睁看着自己的坐机被损坏……（这个桥段难道是特地为之后野明的爆发准备的？）随后从废弃的运送材料隧道赶回来的野明等人被迫以没有完成的零式迎战——Labor是好的，能力是强的，不过套用一句反复的话就是“好的机械人要有合适的人来驾驶。”（也就是好马配好鞍……）最后还是需要Ingram出动。第一次露出成熟表情的野明认真得让人不敢认，以损坏Ingram为诱饵，狠下决心的惨烈战斗——两部Labor都损毁至不能动弹……虽然面对承认失败的美娜，野明却有了失败的感觉……曾经后藤对于警察这一职业的描述，她体会到了多少无奈和沉重呢？从来没有试想过这样成长起来的野明——“只要制止鹰头狮我就成功了”，电视镜头里的野明微笑着这么说的时候，她的心情，无法揣测……

官方代码	Type 7B/2B
生产商命名	Brocken
使用	军事目的（军用）
生产商	Shaft（欧洲）企业
发售日	1998年1月
高	8.65 m
宽	4.69 m
标准重量	8.23吨
全装备重量	8.92吨
可选择装备	六发烟幕弹，一门105mm加农炮，一个反坦克导弹发射器，一把40mm 机关枪
标准装备	不详
表面材料	加强型碳化纤维（可能还安装了合成装甲）
最大起重力	4.00 ton
最小旋转半径	6.20 m



Broken Type 7B/2B

Broken是Schaft（Europe）Enterprise开发的军用Labor（根据漫画版的介绍，这是西德制，88年结城老师肯定没预见到柏林墙的倒塌吧？）。

优点是坚硬的装甲和强大的力量，缺点还是坚硬的装甲和强大的力量——家猪学不会跑（无视不好笑的俏皮话吧…），因为它太笨重了，面对Ingram的灵活，这点成了Broken的致命伤。

本来日本是没有Broken机型的，但是内海为了积累OS经验以更新Griffon，便通过走私的方式从海外引入了三台Broken来和Ingram作战。对于内海三次利用地球防卫队，在适当的时间地点出现和第二小队战斗的能力实在是佩服——事实上，要让三次巧合都完美无缺是很难做到的——如同宋井刑事曾说的：“当巧合同时出现三次，我认为那是必然。”

不过，正是同Broken的战斗，使Ingram积累了更多的实战经验和技术。

Dauphan AV-98T

AV－98T是训练时用的机型，事实上，当我们见识Ingram之前，就在第二小队筛选新队员时见过它。虽然它的驾驶方法和感觉同Ingram差不多，但是就安全性和实战性来说，是无法替代Ingram的(大废话……汗)。在明星云集的电影《防爆军备》里，驼龙作为Ingram的替代品成了"正义的卫士"，虽然只有外形上做了重新修饰，使得驼龙看上去气派不少，不过当遭遇爆炸事件时，还是让第二小队捏了一把汗……我感兴趣的是给工作人员OS软件的神秘人究竟是谁呢？从背影看无法不让人联想到内海……或者只是作者造成我们的神经质呢？内海应该不属于这种没有技术含量的扰乱事件吧？或许，只是想证明，第二小队潜伏的敌人不仅仅是我们眼睛所看到的那些……

官方代码	AV－98T
厂商命名	驼龙
使用	Patlabor练习用
发售日	不详
表面材料	高强度纤维／碳化纤维／加强型塑料
标准装备	训练用装备
可选择装备	不详
高	7.54m
宽	4.25m
标准重量	5.50吨
全装备重量	6.08 tons
最大起重力	2.40 tons
最小旋转半径	4.00 m
操纵系统	不详

AL-97B

自卫队用的Labor，四菱重工产的机械人，在作品中比较少出场机会，至于那个和南云关系非常亲密的美女队长不破……其实，我个人对她颇有好感，只是在漫画版里涉及她的内容实在少得可怜！Griffon第一次出动，自卫队和Schaft北美新研发的Ex－13正进行战斗演习，虽然就性能而言，97式真的要被淘汰了，但是让Griffon轻松击败的Ex－13也非常灰头土脸。Griffon的灵巧性，让疑惑又激愤的人们只联想到Ingram——真的，在这部作品里能和Griffon一较高下的，只能是野明和Alphonse了吗？(太田大靠不住了)

官方代码	AL－97B
厂商命名	Samson
使用	军事目的(军用)
生产商	四菱重工
发售日	1997年6月
表面材料	高强化钢
标准配置	烟幕弹，红外线搜索灯，一把20mm的Mk.22迷你枪
可选择配置	一门90mm 加农，一个多用途导弹发射器
高	9.40m
宽	6.35m
标准重量	7.60ton
全装备重量	8.27ton
最大起重力	3.25ton
最小旋转半径	不详

AV-RO ZERO Type

首先要说明的是，零式分成两种，在Movie 1中的为AV－X0，是首部接受了筱原重工的帆扬开发的HOS(Hyper Operating System)的Labor。最后当然很不幸的被病毒控制。而漫画版中的为AV－R0，在Ingram和Griffon最后一次对战中，冒着暴风雨赶回基地的野明，在其未完成开发的情况下迎战——很不幸的，奇迹没有发生，不是Ingram野明无法真正爆发实力……漫画版中零式的造型就像Griffon和Ingram的合体，说实话，看着别扭。另外，零式装有筱原重工的技术开发人员引以为傲的"天之眼"——也就是零式的电脑通过HOS与"出云二号"卫星相联，利用卫星电波就能确定自己与对手的位置。不过在实战中，这个优势却对野明没有太大帮助。

顺便一提，关于Movie 1中引发所有事件的可怕OS软件HOS，在漫画版中却是为了引出Griffon的武器，因为其宣传为能将Labor的能力提升30%而让后藤队长想到这个并不算聪明的办法。不过就算在漫画版里，第二小队的维修组对HOS也是不屑一顾的……适合的机体需要适合的人来驾驶——这才是王道！

官方代码	AV－X0
厂商命名	零式
使用	以AV计划为原型
生产商	筱原重工株式会社
发售日	2000年底
表面材料	强化纤维(铝／钢)，加强型碳化纤维
标准配置	电警棍，大型防爆盾牌
可选择配置	同AV－98
高	8.32m
宽	4.51m
标准重量	6.21tons
全装备重量	6.98tons
最大起重力	3.20tons
最小旋转半径	3.20m
操作系统	H.O.S.(Hyper Operating System)

AVS-98 MK.II

在第二小队为《PATHOS》周刊事件焦头烂额的时候，第一小队正为是否引入AVS－98改良版的AVS－98 MK.II进行测试。小笠原之战后，筱原重工改良了AVS－98，本来警世厅想把其引入第一小队，代替原来的97式，不过因为遭遇了Griffon的第三次战斗，这个计划也只能告终……

官方代码	AV－98S Mk. II
厂商命名	经济型
使用	以AV计划为原型
发售日	1999年10月
表面材料	加强型塑料纤维／加强型碳化纤维
标准配置	同Ingram
可选择配置	不详
高	8.30m
宽	4.37m
标准重量	5.89吨
全装备重量	不详
最大起重力	2.45吨
最小旋转半径	3.99m

AVS-98

筱原重工平价版量产型AV－98，首次出现于第三届国际机械人展览会，警世厅计划以AV－98换更多的AVS－98……虽然不能说便宜没好货，但毕竟"一分价钱一分货吧"。据说性能和AV－98差不多，但是更换消息一出，野明就受不了了，后藤也感觉此事在队员心里造成了负面影响——要劝说上位者是非常困难的事情啊。在展览会巡查时，游马用AV－98的OS启动了AVS－98，大家都想看看它的性能究竟如何，谁知此时Griffon杀到，AVS被轻松KO(指挥员驾驶的廉价版机器呀……可想而知)，太田也不是敌手。好在游马冒着危险保住了Ingram的OS软件——内海的目标本来是它。虽然野明无法参战，眼看Griffon把第二小队打得落花流水，但这场打败的战斗却间接阻止了更换Ingram的计划——不知道能不能说可喜可贺？

官方代码	AVS－98
厂商命名	经济型(还是称为廉价版更好？－－|||)
使用	以AV计划为原型
发售日	1998年8月
表面材料	加强型塑料纤维／加强型碳化纤维
标准配置	同Ingram
可选择配置	不详
高	8.20m
宽	4.37m
标准重量	5.89吨
最大起重力	2.45吨
最小旋转半径	4.00m
操作系统	不知

尾声之前

尽管"《Patlabor》系列"都是各自独立存在的，但感受最直接的还是漫画版——可能是对书的偏好所至吧。在我固执的想法里无论多么完美的人设和优秀的监制都不及原始的创意(此处没有任何鄙视高田和押井老师的意思，而且OVA中恶搞的桥段始终让人记忆犹新)——在那些灵光闪现的格与格里，是作者的魂，所以才能伴随着野明他们一路走来。

看内海被刺身亡的一瞬，还感觉这个搞笑异常的故事应该有特别峰回路转之处，至少笑面虎内海虽然作为全剧当仁不让的反派可能突然大笑三声后脱下西装外套下的防弹衣潇洒离去……(在这方面不知道为何总觉得结成老师和安达充老师的波长很吻合)但是——没有！结局嘎然而止，短促得有点让人受不了，虽然之间22卷的嘻笑怒骂无法定位诠释解读分类，甚至没有大波大浪应有的紧张，那些细节上微妙的表情和神态才是结城老师的精彩之处——话题转回来，是的，就是那样平淡的结尾，内海身亡，熊耳负伤，特车二科又开始了常规"无聊"平凡的工作……

可惜距离2002越来越远的今天，街上没有大型机器人横行，也没有变异怪物大闹海湾，更没有所谓的特车二科……但是，有什么关系？这本来就是一个关于人的故事，二十年轮回，南柯一梦，有笑有泪，有豪情壮志有快意恩仇，都是普通人不普通的故事，人生因此而惊喜惊讶精彩。



请珍惜所有可供怀念的时光，至于工作，如果你在找工作方面遇到困难，问题一般出在你自己身上，而不在社会。希望本辑的两篇小说可以为大家提供一种参照。

期待各位朋友把自己精彩的游人生活写出来，同更多游戏人分享。

投稿信箱：gamers@263.net

编 泰坦

游人小说

钻与石

文 SILENCE

上篇 雨之钻

1990年，这里曾经燃起过万众的欢呼，肤色各异的人群行走在一地新颜的楼宇和街道之间，为无数名孩童和市民第一次点亮世界的眼光。

1998年，当我在车窗中看着如织的行人在喧嚣的商厦中出入，当亚运村整齐的建筑一段段的浮出眼海，我心中的向往和激动却并非为了这座集聚着每个民族目光汇聚焦点的城市。

从小时候第一次在电视屏幕上见识到光影变化的神奇开始，一直以来将游戏占满了我几乎所有的业余时间，有过游戏机被锁的经历，有过半夜母亲来"查房"慌忙藏起主机时踩碎盘盒的经历，对着杂志上的白纸黑字如捧经典一般一遍遍重复阅读，又或者为始终解不开的谜题气恼地扔下手柄。

我并没有料到，可以将游戏当作自己的工作，可以由自己去编排那一段段曾经看来神奇的文字，然后沾满了油墨的清香，跳跃到每个城市的书报亭中。那一刻对我而言，几乎是以一种朝圣的心情，越过1400公里的距离，奔向我当时所认为的无上的工作岗位。

"好好做啊，取个好听点的笔名。"

上海站月台上，王如此说道。她是我借助在游戏杂志上交友录认识的笔友，虽然书信往来频繁，这次送行却是我们第一次见面。当时她微笑着，眼中满是鼓励和淡淡的不舍，火车开动之时，并没有那种夸张的追行的镜头，只是她一直不变的笑脸成为车窗边的一个侧面，逐渐翻飞，逐渐淡去。六年以后，当我从北京再次回到上海，走过无数次的上海站月台突然回忆起了这个场面，却发现，这第一面也是我们见的最后一面，在北京浮躁的生活当中，我慢慢遗忘和错失了很多的东西。

"到了。"车身在我思绪中停止了晃动，一片白净的公寓楼从四面包围着我，在楼里电梯关上门的瞬间，我几乎可以听到自己略有些紧张的呼吸声。

并没有任何离奇的房门打开，墙上贴满的游戏海报公布了这个三居室的性质。打字声骤响还轻，面对着电视屏幕的是两个忘我对战的人，偶尔传出一两声互相取笑，饮水机水桶里的轻微翻腾，翻动书页的声音，一切都如错落的音符在我双耳之间流淌，以至于当主编向大家介绍我这个新人时我还有些神思恍惚。

这是一个处在亚运村的普通三居室，五六台电脑，满地凌乱的日文书刊，两台电视以及线绳彼此缠绕的手柄，就组成了这个编辑部的一切。我到这个编辑部的时候，正好赶上他们即将截稿出片的日子，因此同事们除了偶尔向我打打招呼以外，还没有形成多少交流。我被安排在一间小房间里住，透过窗，可以见到亚运村层层叠叠的高楼，来去繁忙的车辆像玩具一般，不知道为了什么日日忙碌着。

同事们大多数是北京人，截稿前虽然很忙，经常通宵工作，但是因为编辑部居住不便，大多数还是在深夜或者凌晨结伴打车回家休息。尤其是到了截稿之日后，一周的休息更使这个凌乱的三居室变的空旷，只有我和美工小宁、司机小张住在这里。

同住的三人很快就熟悉了起来，小张的工作并不仅限于开车送书跑腿之类，还要负责采购伙食好交付保姆做饭。于是，他经常开着红色的松花江在亚运村周围穿梭，逐渐让我也认清了亚运村周围的道路，知道在哪里有个剧场，往哪里走是商厦和超市，要买书找到什么位置。小张和小宁并不玩游戏，晚上没人的时候总是看着电视里的综艺节目，只有我经常在两人睡觉之后继续玩一些RPG到深夜。他们两人睡在封闭式阳台的上下铺，客厅里电视的闪烁完全会照到他们的身上，但也许是他们已经习惯了的缘故，依然自顾发出轻微的鼾声。

小张是东北人，小宁来自河北，也许是一直都是两人生活在一起的缘故，彼此感情很好，小宁称呼小张为"张哥"，而平时在生活里也像兄弟一样的相处着。

小张继承了东北人的豁达和豪爽，虽然从外表看来比较的纤细，性格也并不十分外向，但是那种发自自然的热情和诚恳，却油然带来家人的温暖。小张名字中带有一个"乐"字，因此对很多事情都非常的乐观，而不拘小节的性格也使他对经常来自于小宁的戏弄或者为了一些琐事发脾气而不以为忤。

然而，小张却不像一般东北人那样有好酒量。休息周过后，编辑部又开始忙碌起来。同事小海那天买了很多烤串，大家一起围着喝酒，才两杯啤酒的量，小张就已经变得脸红了起来。那天晚上是我来北京后下的第一场雨，同事们纷纷回家之后依然留下我们三个。我有些诧异地发现小张和小宁并没有和往日那样坐着看电视，他们两个站在床前，对着阳台外迷蒙的雨景，我不甚真切地听到这样一句话：

"能每天回家，真好……"

刚开始到编辑部，我并没有什么实际的事务，最多只是帮忙看一下读者来信，有价值的建议或者批评挑选出来，供编读往来栏目的责任编辑选用。有一位编辑用了个很怪的笔名，叫做"丰收"，因为是负责电脑游戏板块的，内容并不很多。杂志社为了生存和发展，光靠一月一期的杂志是远远不够的，因此做书是每本杂志必然的选择。丰收报了个电脑游戏攻略的选题被通过，我到编辑部的时候，这本书已经出了样稿，快要到出片的日子。丰收留着不长的辫子，那段时间因为要由他来担任整本书的校稿，几乎每日不回，油光可鉴的辫子更凌乱了。丰收生性诙谐，经常拿别人取笑，编辑们一来忙于自己的编辑事务，一来乐得"报仇"，非但故意不帮丰收校稿，反而



时常开玩笑的奚落他，我们也时常可以听见他在小屋中发出痛苦的京剧腔。

我因为比较的闲，看丰收校稿校得痛苦，因此提出帮他校稿。几番推托之下，丰收最后拿出一摞打印纸说："那你就帮忙校一下这些吧，其他的我自己来校。"

两个人在房间里静静的校了一会稿，丰收跑到外面上厕所，过一会却听见他在外面的声音："真面，下来下来，我来教教他什么是街霸ZERO——吐！"

外面一阵手柄狂搓的声音，过一会听到有些胖的编辑小海奚落丰收的声音："嗯，你这老师够伟大，尽挨打了。"

"……别瞎说，我这是战术，战术！"

"您这还叫战术那！对了，你给别人多少页校啊？"

"不多。"

"不多是多少？"

"没多少，就200页。"

"……这本书总共多少页？"

"当然远远超过200页了。"

"是。您得加上目录，扉页，每个专题的封面，能勉强到220页。"

"嘿！你这人做事怎么这么不专心，切街霸哪！"

"又装傻……"

"哈哈！"丰收突然发出狂笑声。"谈笑间，樯橹灰飞烟灭。这就叫实力！"

"……得了，你先看看哪边赢的，还是个满血嘿，让别人来瞧瞧。"

"……"

"靠！你丫够毒，又使出必杀技——关机了！"

虽然丰收和同事们玩笑不断，但做起事来还是认真的。我帮他校稿已经是二校，我校完他依然拿过去费了两天的时间做完了三校，这才让小张开车送去出片了。小张出门之后，丰收突然重重的叹了一口气。

我奇怪的问道："怎么了，是想起来有什么地方错了吗？"

丰收摇摇头，用起了他惯用的京剧腔："非也非也。我这是在叹口气，我快要出血了。"

"出血？"

"那可不。做完了书，自然会有奖金啊。"我闻声转过头去，却看见小海一张圆脸在门边，不怀好意的笑着。

丰收最后还是实践了诺言，在当月发工资那天请大家去吃了烤肉。一片烟雾和烤肉的香气中，主编又宣布了一个消息，那就是编辑部要扩大，所以老板的意思是要把编辑部搬到大一点的地方，地点初步选定北五环的一幢别墅。听到这个消息后有些人"哀叹"自己上班路更远了，唯独丰收最为高兴，原来他家就住在离北五环不远的地方。



在亚运村呆了一两个月后，我几乎已经习惯那里的环境。像我们这样居住在编辑部的，时间上比较的自由，有时白天我也可以一个人去逛逛书店，甚至美食街上经常飘着的烤羊肉的香气，都成了那里的一个固定标志，成为我嗅觉的一部分。

北五环的别墅分上下两层，面积比原先扩大三倍有余，我和小宁、小张还有新来的一个同事——老板表弟小泉住在楼下的卧室里，楼上小屋住着几个新来的美工女同事，大屋的套间是老板回北京的住处，其他厅房都分别作为编辑室和排版室。

换了环境之后，我正式成为栏目编辑，接手作编读以及攻略小说的栏目。原先编读往来栏目责编小海将当月的读者信件全部交给我，并特意叮嘱我"凡是有女读者来信参加会员附带照片的，一定要保管好，以备我们的特约名誉美编审查"。后来我知道，原来这所谓的"特约名誉美编"只是指有收集女读者照片癖好的丰收大编辑而已。

随着杂志销量的稳定，编辑部作为"北京编辑工作室"公开了地址和电话，开始有不少读者打进电话来，也有北京的读者登门拜访，虽然我们并没有定下专人接待读者，都是谁有空谁去接待一下，然而毕竟我忙了很多。好在地方大了，虽然和三个同事同居一室，晚上我看书或者玩游戏都到外面的小厅，并不会影响他们的休息。两个美工女同事也比较好事，时不时撺掇我们在老板不在的时候出去吃夜宵，所以经常到两三点才会睡觉。

那天我们几个为女同事"小鲢鱼"庆祝生日，在编辑部不远的云南餐馆吃饭。那里的牛干巴和辣子炒肉椒香四溢，鲜脆爽口，几年以后我还特意去那里寻觅过这家餐馆，可惜已经变为一片居民小区。所以以后我一个人出外喝酒，总是会去那里。

回到编辑部又是快两点了，我们几个轮换着去洗手间洗澡。由于我较懒，而且贪玩《最终幻想VIII》，所以拖到最后一个去洗。却不想洗到一半居然在四点来了电话，从小张那接来一听，却是丰收打来的，他说在北京有个女大学生愿意当我们的通讯员，明天一早会到我们这边来取些样刊，让我准备好。我一看时间，不过只有三个小时了，反正玩游戏也不会感觉到时间长短的，就接着去鏖战了。当我正在为去"陆行鸟圣域"而来回奔波的时候，门铃在一片昏蒙的晨曦中响起。我晃了一下稍有些沉的脑袋，走过去开了门。

晨光下的院落仍然显得有些朦胧，远近几幢别墅前开始有稀稀落落的汽车发动声，唯独我们这幢房子还是一片寂静。坦率地讲，当时我已被困意侵蚀，并没有很看清眼前人的模样，只是一头几乎垂到膝盖的长发给我留下了至深的印象。

"你好，我是来拿样刊的。"

"嗯，我知道我知道。"一夜未睡的我有些发怔，回过身来走了两步却又忘了要去干嘛，呆立在那里。

"……"她笑了一下。"嗯……样刊……"

"哦！不好意思！"我这才想起丰收嘱咐的事情，跑去在桌上寻找昨天刚拆开的一包样刊。

由于有些手忙脚乱，还不慎打翻了一个杯子，还好里面并没有水。

“噗哧！”神智有些不清的我只看到她嘴角一个浅浅的小酒窝。“那好，谢谢你了。”

等到这清晨来客离开后，我坐在电视前拿起手柄，方才想起连续三天又是排版又是玩游戏的，已经熬了三个通宵了，就关上了PS，回到床上片刻之间就坠入到一片凌乱的幻境中去了。

“怎么样，上次的那个小记者还行吧？”三天之后，在编辑部午休时丰收这样朝我说道。

“什么小记者？怎么回事？说说，快说说。”一边的小海很轻灵的蹿了过来。

我无奈的一笑，还没有开口，丰收却好整以暇的替我说了下去。“也没什么，就是我们的编辑以样刊为诱饵，骗了一个女大学生来编辑部玩了一个晚上的游戏。”

“真的？”小海笑嘻嘻的摇了摇头，然后很严肃的朝向我。“那——你够禽兽的。”

门铃不肯早一分，也不肯迟一刻的在这个时候响起。当那个女学生和其他几个读者一起走进来的时候，虽然我故意装作没有回头，却已然察觉到身后一定有两张咧开嘴在笑的脸。

她是北方交大的学生，酷爱动漫，曾经参与过好几个同人社。和我们杂志建立联系，也是因为她所在的同人社都是我们杂志动漫副刊忠实读者的缘故。从北方交大到我们编辑部有不近的距离，不喜欢坐公车的她每次来编辑部都要在路上花很长的时间，原来她虽然骑车，但是却由于手太小，抓不住刹车把，因此骑车时总是很紧张，骑得很慢。

她是一个没有什么心眼的女孩，经常不会发现丰收和小海设下的陷阱，被动迎合着他们说出一些让我比较尴尬的话。同时，她也是一个比较“贪婪”的女孩，到编辑部后大部分时间都一遍遍地翻阅着那些原版画集，来回摩娑着画集的封面，甚至偶尔会闻一闻画集的油墨香，脸上微微的陶醉。

由于她是通讯员，再加上丰收和小海两人的捉弄，变成一般情况下都是我去接待，偏生和我一样喜欢看书，话题总难免比别人多些。于是经常在她走后，丰收和小海会像演双簧一般的蹿过来，一个用巴掌量着两把椅子之间的距离，一个以天气预报一般的声调嘟囔道：“靠得这么近，快要到零距离了。”

那时的我，并没有完全从学生时代的心态里脱出，并不明白世界上有很多事情只是氛围使然，更不会明白朋友或者同事之间的取笑和起哄，会怎样影响到一个人的心理。日子在一些不切实际的遐想和刻意的憧憬中加快了步伐，不知不觉在编辑部中已经生活了将近一年之久。

经过半年的试验，动漫副刊受到越来越多读者的青睐，老板和主编决定将动漫副刊独立制作为一本杂志，而动漫杂志编辑室的增加，却使得我们这里更为热闹，读者、作者频繁出入，几乎成为了一个有模有样的杂志社读者服务门市。一些作者因为经常在杂志上发表文章，逐渐和杂志社建立了极为亲密的关系，几乎将编辑部当作自己的第二个课堂或者办公室。

那天又是动漫杂志快将截稿的日子，总难免会有一些临时抱佛脚的家伙被勒令来编辑部实施监控完稿，住在北京西城的小许是其中重点关押对象的典型，每个月总是在截稿的最后几天内来编辑部报道。他的到来是有预兆的，人还未进门，就能听到嘎嘎叫的喧哗，而对于已经和他熟悉的编辑们来说，生性跳脱活跃的他的到来，也是在繁忙工作中一个最好的调剂。

“不错不错，比上个月早来了一两个小时，看样子不像我们的拖稿大王了吗。”要到门外抽烟的小海首先开始了对小许的揶揄。

“那是，谁让我朝夕思念着胖大海同志，一颗红心向着编辑部呢。”

“别贫了，快进去吧。你再不来，郑（主编）的脸上就快开染坊了。”



小许一进门就和大家逗贫不断，不一会又坐到了电视前，抢着和主编、丰收等人切着《拳皇》，只不过连胜两局，就在那边嚷嚷着把这边全灭了。

外面下起了雨，小海从门外进来，看见小许手舞足蹈的猴样，总难免要讥嘲两句。“你干吗来了？我们这儿没时间看猴戏的。”

小许一边搓着手柄，一边头也不回的：“那您干嘛去了？上厕所了吧。难怪外面地都湿了。”

这个小许曾经自诩是德拉克拉后裔，在白天是不干活的，只有晚上才有动笔的精力。好在谁都知道他虽然拖稿，效率却是惊人。通常的习惯是两瓶1.25升的可乐加一包饼干，前半夜坐着二分之一张凳子（因为以后两个凳腿着地，来回晃悠的缘故），双脚架在电视柜上，玩着游戏，到了后半夜，谁都没有注意的时候，黑字莫名其妙的爬满了白纸，仿佛那不是写出来的，而是变出来的。

那天晚上，其他编辑由于该排版的稿件都已经完成，所以虽然是截稿前夕，还是在十一二点都陆续回家了。夜间唯独留下我陪着小许，白天喧闹的大厅里一时寂静了下来。也许是我性格内向的关系，也许我无法像其他编辑那样妙语如珠的应对着小许满嘴的天花乱坠，我们之间并没有太多的话题，我在外面呆了一个多小时，道了声晚安进了寝室。外面砰然一声，我也只有暗笑这是编辑部第五把凳子残废在小许的屁股底下了。

第二天一早，是一阵不响的说笑声吵醒我的，我没有想到她会来得这么早。

“这么说，你也是《乔乔奇妙冒险》的fan了？”

“嗯。难道……”她的眼里闪动着一点光泽。

“那你就太不应该了。伸出你的手来！”小许霍然站了起来。

“啊？干，干吗……”她往后退了一下。

“你知道我的真名是什么吗？我姓乔，爸妈为了把我培养成一个斯文豁达的人，所以给我取名作斯达。”

“噗哧……瞎掰。”

“甭管虾掰还是蟹掰了，咱们先来掰掰腕子，握个手。”

她抿嘴含笑跟小许握手的样子恰好被早上来上班刚进门的几个编辑看到，小海自然免不了又发了难：“哟！许先生上我们这社交来了，你沾了一晚上墨水，还是搓了一晚上手柄泥的臭手洗没有啊？”

“还成，洗了。就是没找到擦手布在哪，你那件开衫勉为其难的当我擦手布了。”

阳光从窗外照入，她脸上的红晕却久久没有消退。

小许每个月的固定时间都来编辑部长住，对于他的喧哗早就习以为常。然而美工小宁却并不怎么欣赏他的幽默，而不知道是因为没有共同话题，还是有一些差别心理存在，几乎没有和小许有过交流的小宁在半夜寝室夜话的时候会偶尔发出几句真正的讥嘲。而日子，就像是爬过屋梁的水痕，悄无声息的将一切琐碎浸润，模糊。在笑声和窃窃私语里，吹落了满树的凉秋，漂白了街边的枯枝和显得落寞的屋顶。寒气，在每个角落里逡巡，编辑部里因为暖气的关系却与外面的世界挂起了一道帘幕，在被热气些微糊花的窗上，把一切都尽可能的朦胧。

也许是因为经常来去的关系，小许似乎是有点染上了流感，虽然并不严重，但编辑部里总难免多了一些乱放的纸巾，令小宁背后的嘀咕又多



了三分。我也有点开始了咳嗽，只是忙着完成杂志的内容自己不自觉而已。

那天她来编辑部，帮着我整理读者来信，到将近午饭的时候却说要骑车回去一趟，有东西忘拿了。外面地面的结冰还没有完全融化，我问她是什么要紧的东西，如果不要紧，不拿也没关系。她看了看窗外，还是推门出去了。回来的时候提着一整袋的感冒药，说让我分发给其他人好预防。我呆了片刻，先把药拿给伤风比较严重的小许，然后再给其他几个有点咳嗽的同事。出人意料的，小海这次接药的时候并没有取笑我，只是看我一眼，似乎想开口照往常那样说些什么，最后还是闭起了嘴。如果当时能够有面镜子，可以让我看到自己的神色，如果可以注意到小海这个异常的举动，那么我就会避免以后的一些事情，只是当时，不明白。

晚餐时是照例在当期杂志出片以后去附近的小饭馆庆祝，正好碰上了年末，加上再过一周就是小许和小海的生日，因此比平时热闹了很多。一干人围绕着他们两个，纷纷对下周的生日宴提出各种无理要求，精明的小海表示出唯“胖大海大哥”马首是瞻的样子，而小海却因为最近在原版游戏上的支出太多，所以恳请大家手下留情，不要太赶尽杀绝。

“其实，最近有一个人的稿费好像不少，而且没看他怎么动，你们说是不是？”她那天似乎也显得颇为高兴，竟然也在饭桌上开起了玩笑。

大家一片起哄声中，小许站起来，哭笑不得的指着她：“行。这个梁子我们算是结下了！”

饭局还没有结束，我接到了游戏店老板打来的电话，说是《莎木》已经到货，正在发往店里的路上，让我去店里等。兴奋异常的我立刻向小许借了自行车，骑到了四站路以外的游戏店里等了一个多小时。回编辑部的路上也许是酒精作用还没有完全消退的缘故，尖利的夜风直接吹在我胸膛上，却丝毫没有驱散我的热力。我以最快的速度骑回了编辑部，却看到大部分人都没有走。小许在和主编切拳皇，而她似是无所事事的站在后面看着他们的对局。

也许是期待已久的游戏第一时间到手的缘故，也许是当天节日氛围的临近，也许是多喝了几杯啤酒，心血来潮的我突然问起她怎么回家。她看了看外面的天色，有些许迟疑，毕竟女孩一个人在晚上骑车回家是害怕的。

“你等等，我去外面打辆车。我要去拿一个游戏，正好顺道送送你。”

“不，不用了吧……”

我根本没有听到她说话，兴冲冲地走到小区门口拦了一辆车。

“还敢小跳啊，这不吸雷吗！”房间里仍然是小许他们在切《拳皇》的喧哗，似乎没有人注意这边发生的事情，她迟疑了片刻默不作声地跟我一块出了门。

可能是我有些糊涂了，坐在出租车上的局面有些古怪，竟然是我坐在后座，而她却坐在司机边上。路灯如同一条幽明不定的小溪，无声无息的往后淌过，路人和过往的车辆惊鸿一瞥的在车窗边上遗留下一个印迹，顷刻就融化在了沉默的夜色中。

一股热潮冲击了我几次，使我终于在几句毫无意义的闲聊中开了口。

“过去我父母老说我过于内向，这样的性格会影响到很多事情。你看呢？”

“……嗯。内向一些也是好的啊。嗯，没什么。”

“有时候我也老觉得自己像是一个独居的人。”我几乎可以听到心房里最激烈的潮涌。

“嗯？”

“就是说老看着窗门外的行人，看着他们经过，却不知道怎么打招呼，也没有人会停下来。你认为呢？”

“……”可笑的我并不知道她当时沉默不语的表情只是费解，而并不是什么犹豫。

“或者这么说，要是你经过这样一个人的家门，让你做客留下，你会愿意吗？”

“我……”她停了片刻。“大概会吧。”

这四个字轰然震响在我耳中，令我在兴奋中根本不知道接下来要说什么。而出租车也凑巧在这时到了她家小区的门外，意识一片模糊的我让她赶紧上楼，自己还是坐着出租车回去。

那个晚上，我想也许留在编辑部的所有人都看出了我的兴奋异常，也许我表现得只是为了《莎木》而激动，但是除了我自己以外，又有谁看不清在我身上发生了一些什么呢。

几天之后，是小许和小海生日的前一天，小许来编辑部取一些东西，第二天除了他们的生日，凑巧还是一个漫画展，而会展场地也离小许家不远。我没有想到，小许会在那一天让我到他家里去玩，第二天从他家里直接去漫展会场。小许骑车带着我，经过一条长长的南北走向的大道，一直到西城的一片居民区。小许家里是在一个军队大院里，整个小区都是只有四层的小高层，虽然是冬天，却依然可见四处布满的绿化。

“哟。谁占了我的车位。”小许平时用来锁车的树被另一辆自行车占据，但我们没有料到的是，边上却有一个年轻的少妇听了小许的话后，急忙走过来把她的丰田雅阁往后挪了一些地儿，这个误会让我们乐不可支。

“猪！看不出来你还这么重，把我的车后座也压弯了。”也许是一路的颠簸，车后座果然有些弯了，对此我愕然无辞以对。

小许的家是三楼的一个小二居，显得稍有些陈旧。据他说是父母留给他住的，书橱里多半是些哲学和社科类的书，明显不是小许平时阅读的。狭小的过道厅里放置着他用来睡觉的单人床，边上堆满了各种漫画以及一些写作资料用的神话百科之类。

军队大院入夜方才未久，就已经很安静了，窗外那些方格之间的亮光，一律显得有些昏暗，倒是房间里电视的闪动将眼前的一切勾勒上一层炫目的光晕。直到现在为止，我一直都没有弄明白，那晚凄惶的夜色究竟是为什么而设，开头我和小许的谈话毫无意义，只是有关于自己家里或者在学校时的一些经历，直到电话铃声的响起，才正式拉开了这个夜晚的序幕。

一开始小许接那个电话时我并没有在意，哪怕是那种熟捻到有些亲切的语气都没有让我省起什么。

“你接一下电话。”小许将电话给我的时候我完全捉摸不透他脸上的神色，由今回想起来，仍然说不清那会是同情，是揶揄，还是什么。

“嗨。是我。”话筒里的声音异常熟悉，我一下就听出是她。

“哦，是你啊。”

“嗯，前两天，谢谢你送我回家了。”

“这有什么啊，还要你特地打电话来谢。”

“……明天的漫展你也一块去的是吧？”

“嗯。”

“那好，明天在展会上见吧。”

“好的。晚安。”

“晚安。”

我几乎是在梦游的状态下接这个电话的，不具备任何心理审视能力的我完全不会判断这样一个电话的含义，甚而至于还有些淡淡的喜悦。因此小许和我闲聊到半夜，终于忍不住开了口。

“嗯，你知道她刚才为什么要特意谢你吗？”

“没什么啊，不就是一个感谢吗。”

“……怎么说呢，有些事情你不知道。你发现了没有，我和她的住处距离并不是太远。”

我听到这句话一呆，一想那次打车停在的小区确实离这个军区大院只有几个街口。

“有时候我们其实是一块去编辑部的，不过她经常让我先进去。我开始不知道干吗要这样，后来才知道，是怕你看了以后多想。”他看了看我，也许是并没有看到我脸上有什么神色，就继续说了下去。“我不知道该怎么说……嗯。你要知道，她只对漫画感兴趣，对游戏偏好的不多。那次我和郑切《拳皇》，你去拿盘了，她在我们身后一站就是两个小时。还有那次，拿感冒药来实际上也是因为我得了流感……今天其实她不用来电话的，有什么事一般她都会直接来找我。那次你对她说的话她都告诉我了，她问我该有什么样的反应，我就告诉她让她找个机会向你郑重其事的致谢，我想你是个聪明人，也许就会明白了……不过，刚才我看你的表情，明明是会错了意。怎么说呢，我们是好朋友，有些事情犯不着解释得清清楚楚的，不过包括我在内，编辑部有好几个人都看出你现在的心理状态，知道你在幻想着一些东西。我一直不想点醒你，但是看你的样子，好像越来越沉迷在幻想里面了，作为朋友，我想最好的解决方法还是把这些事情告诉你的好。希望你不要怪我。”

说完之后，他双眼盯在我的脸上，令我有一些局促。至今我都难以理解，我当时既没有呆住，也没有任何激动的情绪。相反，我却很冷静而释然的告诉他，刚才接到那个电话时我就已经明白了。一直以来，之所以有这样的心结，只是因为小海他们起哄而已，他能够这样坦率的告诉我真相，也是为了我好，让我不再错觉下去云云。甚而至于，我还说出了她告诉过我心脏不太好，让他今后多多注意的话，令小许深为感动。那夜残留下的几个小时，我们几乎像是莫逆的深交一般谈着各种各样的话题，我精神异常的振奋，直到六点他求饶了才结束了聊天。

十点起床的时候，我感到头阵阵的发疼，在去往漫展的路上，冬日耀眼却柔和的阳光披在我身上，反而让我觉得身体像个空壳一般的难受。中午在饭桌之上，不知道是众人互相灌酒的氛围感染了我，还是我自己并不察觉自己在刻意的显示着什么。浊黄的酒液不断的倾倒入我的喉咙，周围的一切从清晰变得朦胧，他们的脸越来越模糊，到最后像是没有五官的面具，脱离开了他们的脸，在轻微的晃动着浮游着。然而，自始至终，我却没有看过坐在正对面的她一眼，仿佛那个位置根本没有人坐着，是一个缺失的空间。

我已经想不起是谁打车送我会编辑部的，只记得站在编辑部门外，别人向我道别，我像个傻子一样在别人走后兀自站着，两三分钟后才想起该进去睡觉了。那天我在寝室里睡了整整一天，直到半夜上厕所的时候，一阵剧烈的恶心才浪奔潮流地冲击了我，我在厕所里呕吐着，但同时，却能清醒的听到外面树叶被风吹动的声音。

两个月后，我最后第三次见到她，她热情的向我打招呼，我只是礼貌的报以一笑，仍然埋头看读者的来信。

五个月后，我倒数第二次见到她，是从编辑部外骑车回来，看到她和小许各自背着书包，一同走进小区。我微笑着慢慢跟在后面，直到他们拐弯要进入别墅，我才在外面的长椅上坐下来，春风穿越树的背脊，和着编辑部里隐约传出的嘻笑，骤响骤轻。

八个月后，我最后一次见到她，是受她的邀请，和一些作者一块去她的学校玩。我们在她学校的食堂里吃完了简陋的火锅，出门来，却没有料到突然下起了雨。我和同事一起回单位，想着她回学校寝室还有一段路，就让小海帮我把伞借给她。临走，她却跟我说了一声“我们握握手吧”，我诧异的伸出手去，匆匆的一握意味含糊不清，永远都没有懂得过。

唯独意义明确的是在那次生日宴后不久，我将要回上海过年，小海帮我一块提行李出门的时候，叹口气对我说的一句话：“其实什么结果还都没有呢，你自己就先崩溃了。很多事情并不像游戏那样，需要作出非此即彼的二择。”

对于北京人来说，《顽主》是不可能不看过的电影教科书，然而，在北京的这几年，我深刻理解了酱缸文化在现实中的具象。也许是出于理念的不和，也许是我一直都无法融入到由编辑和作者们当地人形成的一个圈子中，在进入这本杂志的第三个春天，在细雨清尘的那个下午，我带着行李，离开了这个编辑部。我一辈子都能记得编辑部里另一个比我年长四五岁的编辑对我说的话“做什么事情，都要有一颗平常心，以后自己好好保重。”

几年以后在北京一个民间组织的游戏比赛会场，我遇到了那个兄长一般老好人的编辑，一开始他并没有认出我来，闲聊几句有的只是客气和陌生。

几年以后，小海去了内地另办了一本游戏杂志，丰收和小宁等人消失在了北京。

几年以后，我听说曾经同寝室的小泉和美工女同事“小恐龙”成为了恋人，他们一度一起生活在西安，只是后来仍然分道扬镳。

几年以后，小许从国外留学归来，在一份建筑报刊担任实习半年以后，去一家动漫杂志担任了主编。

几年以后，我有一次偶然在北京清河遇到小张，自己开打字社的小张告诉我，我曾经落下了几本书在他那边，他一直帮我保存着。同时还给我的却还有一把已经陈旧不堪的雨伞。

“实际上在你离开的半年以前，那个女孩就和小许分开了。听说她因为心脏瓣膜有问题，被送出去到加拿大和她父母一起住了，在国外治病，以后就一直没有什么消息。”

清河的路口，我至今仍然记得多少行色匆匆的路人和车辆挤在那个狭窄的路口，而在街的这一边，在高架桥的阴影之下，小张的声音有些被空中的鸽群掩盖，缥缈不定的散落在了白云悠然的空中。



下篇 叶之石

峰三千，水八百。

我们踩着滚动的车轮，追逐铁皮车顶的流烟，进入到了山美水美人也美的湖南。火车一进湖南境内，景致就全然不同，无数的隧道圈起了低矮的土坡，杂草丛芜中偶然有细长的溪水轻轻淌下，竟是一片田园色彩，还远未到张家界，就已经让人心醉在纤柔和细腻中。

这一次是我们编辑部第一次集体旅游。我在离开第一家杂志社以后，在北京一个朋友的学校寝室住了半年，随后通过朋友的介绍，认识了老章这个我至今想起都会嘴角含笑的奇人。老章的祖父是一个国民党高官，然而他身上却看不出有任何的政治气息。他以前曾经玩过摇滚，和朋友一起组建了一支名不见经传的乐队，在一些酒吧或者没有什么明星参加的演出上露面。以后他时常会拿出自己演出时的照片给我们看，照片上那个长发披肩，声嘶力竭的形象实在和他现实中的形象相距甚远，因此也总是我取笑的对象。

老章是个狂热的世嘉铁杆，为了最大程度的实现他在游戏方面的抱负，召集了一些志同道合的朋友创办了一本游戏杂志，后来因为合伙人在杂志营收方面搞鬼愤而拉着这些朋友又创办了一本杂志。杂志的编辑和作者中，不乏以前玩摇滚时结识的，因此编辑部里也经常可以看到三四个人抱着吉他高歌协奏的场面。

老章虽然是这本杂志实质上的老板，但是由于他本人的缘故，加上杂志班底大部分是多年的朋友，因此他没有任何的架子，和编辑之间也完全看不出任何上下级的关系。甚而至于，有时候我这个责编跟他说话，都会提着他的衣领，作恐吓状的“威胁”。

老章的口头禅是“那不成啊，得按合同办哪”。这句来自《甲方乙方》的台词，几乎成为老章处理和编辑有歧义场合时的通用语。作为我们的同龄人，老章也是一个好玩的家伙，除了会和编辑争抢手柄以外，一般截稿以后总是由他煽动大家去KTV唱歌。虽然每一次他都预先说明“这次唱歌大伙儿AA”，但似乎并没有几个人会把他这句话当真，有装傻的，也有蒙混的，偶尔有人老老实实的拿出了份子钱，最后老章也会被绑架着去吃夜宵，难免要多出些。几次一过，老章干脆也“两害相权取其轻”，就当作一个不成文的规定，截稿后唱歌的钱打进了杂志支出的帐里。然而，他似乎又不甘心于完全失败，会和编辑算计他们每次唱歌没给的钱，一到发工资的那天就和编辑胡闹，要扣钱什么，结局自难免被施以武行，夺去信封，最后只能听到所谓的主编室（实际早就变作了编辑们的抽烟室）里传出愤恨的一句：“冤有头，债有主，你跑不了。总有一天让你还钱，我告你。”

我们的编辑部是坐落在北京朝阳区的一家招待所里，老章包下了四楼最靠里四间屋子作为编辑室，然后在楼上平台搭出的房子中借了两间，作为编辑们的寝室。有好事的编辑从市场里搞来一个简易的炭炉，夏天在平台上搭起烤肉，还挂上几个彩漆涂得毫不均匀的灯泡，竟像是一个屋顶排档一般。



由于都是朋友作为班底，这本杂志的管理较为松散，虽然老章一版又一版的更新着各种所谓的规章制度，然而他自己既然做不到不赖床和不随意游荡，编辑们也完全当成一张废纸，编辑部里几乎没有人全的时候，有几个干脆自己调整自己工作性质为兼职。

没有条理的管理导致了杂志制作周期的紊乱，有时后期的印刷也会发生延误的情况，最严重的一次是杂志居然拖延了两个月才上市。那两个月由于杂志拖延，发行的费用当然无法及时还款，因此工资的发放也成了问题，好在大家都是朋友，并没有太多的计较。集体去张家界旅游也是还款以后老章的决定，虽然有几个编辑认为没发工资先去玩有些荒唐，但是还是在老章的尽力撺掇之下成行了。

经过三十几个小时的跋涉，火车停在了怀化，一个看起来商业比较发达但传说治安较差的地方。来接团的是张家界一个旅行社派来的地陪，女导游小梁穿着一袭黄衫出现在我们的面前，明眸皓齿，未言而先笑，对于编辑部的几个家伙来说，一路旅途的疲劳因此而消解不少。

小梁匆匆的作了一下自我介绍，就在火车站依照我们这个团的人数买好了去猛洞河的车票。再坐了一个多小时的火车，到达猛洞河车站。从车站湿漉漉的台阶走下来，前行没有多久就走到了一个码头，在暮色里我们坐上了木船，沿着江流在昏蒙的山光中一路下淌，连同船内几乎照不亮任何东西的黄灯泡，都一律在轻微晃动的节奏里涤荡尽大都市一切的喧嚣。

然而，对于这些以游戏来组成自己全部世界观的少年来说，即便是此刻能将所有人身心都融入的纯纯自然，却依然改变不了他们思考的方式，十七岁的小峰在抱怨船比较的晃，让他没有办法继续玩GBA，而小鳄和汪萌却在讨论在船上侧蓬狭小的窗孔中架起狙击枪暗杀人该是多么的隐蔽。昏暗当中，我感觉有人摇摇晃晃地走到我面前，虽然没有看清来人的脸容，但一袭黄衫令我已经知道来人的身份。

“你好，我是来拿游客名单的。”

按道理老章无论如何都是我们这个团的领队，然而生性惫懒的他却早早的就把这个任务塞给了我，理由还是堂而皇之的说是我以前在上海做过导游的缘故。

“嗯，我知道我知道。”昏暗之中，我翻找着随身背包里的名单，找到了一张纸正借着灯泡那点微光查看的时候船身轻微的一晃，我不慎将包摔落，掉出了不少的东西。小梁蹲下帮我一块捡，我连声道谢，却忘了将名单递过去。

“……”她笑了一下。“嗯……名单……”

“哦，不好意思。”我看了看那张纸，上面一排字让我可以断定就是这次编辑部实际到团人数的名单，就递给了小梁。然而，这下又因为没有注意脚下，踢倒了背包，又有不多的东西散了出来。

“噗哧！”我们几乎是同时笑了一下，然后就一起捡起了东西。

也许是过了四五十分钟的样子，船终于靠岸，我们在小梁的带领下走到宾馆将行李放下。晚饭后从宾馆侧门沿石梯走下，一条青石铺成的长街在两边的吊脚楼下一路延展开，两步一个食摊飘出的米豆腐热气，为这条中国电影史上有名的长街作了一个最好的注脚。芙蓉镇就是这样带着一点湿漉和浓重的土家族风情出现在我们面前的，商业的竞争意识，却也出现在湘西这个小镇上。米豆腐摊上纷纷挂起了“《芙蓉镇》刘晓庆米豆腐”、“刘晓庆师傅豆腐坊”等字样，令我们忍俊不禁。街边的吊脚楼里传出织布机的声音，在小梁的帮忙侃价下，老章买下了一块土家族织布，黑色的底子上一个抽象的土家族少女举着一个水壶，跪坐在泉水边上，简约而又带有一种娴静的美。我们几个一路走来，一路闲聊。小梁并不是从旅游专科学校毕业的，而是在自学考大专以后，借着专升本考试的这两年，考出了一个导游证参加工作当作社会实践，这些经历和我当年去当导游有几分相似。小梁告诉我们，她跟着老师作地陪有过七八回了，但是自己独立带团这是第一次，看得出来，她还是有些许紧张的。

第二天一早，小梁带我们去看了芙蓉镇边上的瀑布，因前几日下过了雨，瀑布水势较大，一条白玉倾斜直下，在其他人纷纷拍照留念的时候，老章却不知为何深深地吸了一口气。那日在

背后通天白练的映衬下，我竟然第一次看到老章有这样严肃而凝重的表情。

从芙蓉镇村后，坐车到了猛洞河漂流。我万万没有想到，漂流竟然可以见到如此清幽的景象。两岸青山斜斜相对，为天空留下一道白隙，时有滴打的水柱，从断崖上垂落，而我们所坐的皮艇就在这水柱和半月型的崖洞中穿梭。最让我们称奇的是，一边的山石上，居然还有一个老翁静坐垂钓。四周再无其他任何舟船或竹排，完全不知道他是如何登上那里的。前半段漂流如经狭小的画廊，一路绵延之后水势突然急转直下，我们的皮艇随着湍急的水流在几个落差上接连跌落，溅起水莲朵朵。还在我们直呼刺激之时，却已现出平静契阔的江水，为这次漂流收了一个意蕴悠长的尾声。一干编辑纷纷赞赏之时，却也有人嫌美中不足的是水流过急，没有办法像海南岛漂流那样可以互打水仗。

变得有些湿漉的我们坐上了车，在狭窄的山道间穿梭许久，云雾弥漫，山影层叠，我们已经到了张家界国家森林公园。这时我们和另一个旅游团会合，人数较多的那个团导游小韩充当了领队的地陪。我心里明白，旅行社依然还是不放心把出团的任务直接交给小梁的。

张家界入口有着一种大气和含蓄，宽阔的街道洒落沟渠边上一排饭店，在豪华的宾馆背后，带点暗黄而又似石笋直上的山峰幻化为万千形状，在云雾里若隐若现，竟然像极了一种雕画。

两个旅游团合并之后，主要由小韩领队，讲解的任务却还是交给了小梁。虽然拿着喇叭，小梁的声音还是不够大，因此来自于另一个旅游团的工人时不时催促她放大声音，然而，当小梁真正的开始连篇的讲解时，那些工人却又自顾拍照，喧哗，我能够看到在我们这些年轻人中间，已经对另一个团的成员有了些许的厌烦。

午饭是在山脚下的小饭馆里吃的，由于午餐标准是根据单人来算的，因此虽然同是八菜一汤，我冷眼旁观，却已看出他们那个团的餐费标准比我们这一桌要稍微低些。那几桌里开始产生了一些不满，并且要求加菜，然而在午餐结束时他们却没有人愿意付这加菜的菜金，有一两个还和饭店老板产生了一些争执。我看见小梁自己掏了钱给那老板，老板一开始坚决不肯收，最后只是象征性的收了一部分，忿忿的走开了。

我们从黄石寨拾级而上，遥望南天一柱直指云霄，坐看夫妻岩如痴情男女相偎千年，我看见小梁讲解时似乎已经忘却了一开始的胆怯，虽是准备好的讲解词，却有不少现场发挥的地方，做过导游的我为她的讲解暗暗鼓掌。然而这番怡人美景却没有持续多久，有一个游客不慎拐了脚，因为在队前的小韩已经走得比较的远，在队中的小梁好意上去搀扶，然而那人却有意的靠在小梁身上，虽然没有做出什么不堪的行为，但是小梁却还是皱起了眉头。小鳄和老章几乎是同时走过去，要接替小梁来搀扶那个游客的，然而，小梁一走开，那个人却不要小鳄搀扶，走了几步以后根本看不出有什么扭伤的痕迹，我们为之气结。

从黄石寨翻下，慢慢走上袁家界。天下第一桥横亘在双峰之间，雾气和无数针状的石峰在脚底经过，令人心悬神摇。我站在自然生成的石桥上，山岚雾气拂面飘过，拍照时却遥遥看见小韩和小梁在那里争执着什么，最后小梁委屈的低下了头，竟像是小韩在批评她一般。

走下袁家界的时候，天色已经慢慢的变暗了，紫草潭水晶莹剔透如一方紫玉，间有水草在其中悠然飘过，和着稍凉的溪水，从我们脚边摩擦而过。我们在淌水的时候，和我闲聊的小梁却幽幽地叹了一口气："以前和师傅一起不知道，没想到自己带团会这么的累。"



整个一个下午，小梁的情绪都不是很高，夜间我们在水绕四门的宾馆住下。虽然那个宾馆住房都是招待所一般的平房，但却是不折不扣的二星级宾馆。老章为了让小梁解闷，叫上了她一起到宾馆外的餐馆和我们一起吃饭，而不在宾馆和那些工人一块进餐。

饭桌上，一干人少不得要互相奚落取笑，而小峰对他学校里女生蛮横行径的夸张让小梁笑个不停。

"她们吃起鸡块来是用筷子这么横抄，嘴上还要嘟囔一句怎么是连刀块，吃面条用卷。我们吃饭用用筷子也就算了，她们呢，只要能够舀得起的菜都上勺子，不带使筷子的。小姐上菜，一般还没走出门，就要再进来一趟，因为刚送进来的菜盆已经空了。"

"呵呵，你这孩子，就是会夸张。"

"孩子？什么叫孩子啊，我明年就领身份证了。"

"在这些哥哥姐姐面前，你还是个孩子，你们说是不是。"

其他几个人也纷纷起哄，老章也趁机向他下了命令："去，帮我把我还有汪萌的吉他拿来，孩子。"

小梁见状立刻站起了身："还是我去吧。"

"别介，您坐着。这孩子跑腿跑惯了。"

小峰朝老章竖了竖中指，就飞快地跑去宾馆了。正当小梁兴致勃勃的等着欣赏老章和汪萌的吉他二重奏时，小峰带来的却是气急败坏的小韩。

"你倒好！在这边逍遥，有好几个房间热水没有，客人在闹呢，我一个人处理不过来，你快去盯着宾馆帮他们弄好。"

小梁面上现出了失望的神色，还是一言不发的跟着去了，我们也感到分外的扫兴。

在外边闲聊了一个多小时，我们又在附近的夜市转了一小圈，就回了宾馆。然而，走到宾馆里客房中间的天井时，却看到小梁一个人坐在台阶上，我们走过去的时候，我分明看见她偷偷擦了一下泪水，却还是含笑向我们迎来，关照我们快点洗澡，现在热水还算比较的稳定。

那个晚上，可以看到小梁一个人在天井里坐了很久，直到夜深才走进自己的客房里。

沿金鞭溪直行，一路走到十里画廊。十里画廊山如其名，两边山势崎岖不平，绵延不断，相对成趣，只是中间如河床一般，乱石嶙峋，连得我们头顶也会偶尔垂落不知从何而来的小虫，挂着长长的丝线，而头顶既无树木，也并非紧靠山崖，令人称奇。

山道间又有土家族少女设下了歌台，十元点一首歌。歌声在山间绕转，现出完全自然的乡野

之气，让人神怡。然而却偏有那一等捣乱的游客，胡闹的闯到台上去，抢话筒污染众听。出乎我们意料的是，这个经常捣乱的游客却是被一个严厉的声音制止的。

"请你下来！这是别人演出的地方！"

那个游客和我们一样没有想到一向温和的小梁居然会如此大声的呵斥他，一时之间显得有些尴尬。

"小梁，你疯了！"小韩低声的朝小梁嚷了一声，向那个游客连声解释。那个人过了片刻才回过神来，跳下演出台，指着小梁："我他妈的不向你们旅行社投诉，我名字就倒过来写！"他的几个同事也一块向着小梁污言秽语不绝，小峰率先冲过去推了那人一下，几乎引起了一场群架。

小韩严厉地批评了小梁一顿，但是无计可施的他最后还是决定将两个团分开，由小梁带着我们单独游览，只是吃饭和住宿在同一个地点而已。一路上我们不停的以互相逗笑和闲聊的方法为小梁解闷，但是看得出来，虽然她也和我们开着玩笑，情绪却是再也无法提高了。

从索溪峪登上天子山，经历了三天的游程，大家都有点累了，一路只是走马观花，穿过南天门，眺望仙女献花的奇景，等到走到贺龙公园的时候，大家却有些意兴阑珊的样子，尤其是当我们又碰上那一团游客的时候。

贺龙公园里有人牵着猴子在卖艺，但是也不知道是地方不够大而挤了很多人，还是被人逗得恼火，那只猴子坐在石栏上闹起了情绪，不肯听主人训诫表演。在那些游客的连番起哄下，猴子主人拼命的扯着猴子的耳朵，令猴子痛得吱吱直叫。

"够了！请你不要那么残忍好不好！"小梁背过了身体，不忍再看那只受到虐待的猴子，风吹乱了她的头发，眼前一点晶莹让我懂得了什么叫珠泪涔涔。

然而，那个最令人厌恶的游客却抛下了十元钱，叫嚷着非要看到表演，猴子越来越尖利的惨嘶，终于点燃了蠢蠢欲动的无明之火。在风景秀丽的张家界，在我们集体出行旅游的第一次，居然是以一场群架来总结我们三天的行程的。

这场架打得并不怎么厉害，受伤最严重的汪萌也只不过是额头破了点皮而已，倒是那个讨厌的捣蛋鬼，脸上落下了不少的淤青。而小梁也被波及，那人的女友责怪都是小梁引发了事端，狠狠的扯了一下她的头发。

小韩见事情闹大，急忙打电话到旅行社，三四个小时之后旅行社经理紧急赶到索溪峪镇派出所，经过调解，我们两批游客都不愿给旅途再带来更多的磨难，同意和解。我们相对年龄低些，只好由我们向对方道歉，老章拿出一百元作为赔偿，但看得出来，编辑们心中的火气并没有完全消除。

索溪峪是小梁陪伴我们的最后一个景点。据说在那片层层叠叠的山坡背后，曾经有一个土匪山寨，只是尚未被开发为景点。溪流沿着湿滑的圆石一路淌下，水声潺潺，使得这如到到屏风一般围起的山坡背后，竟是如此的神秘而令人向往。年少的编辑们心中生事快，忘记事情也快，此刻都沉迷在谁先攀爬到那个豁口的比赛中了。

近处的田舍由鸡犬声更添宁静，一瞬之间，他们互相嬉闹的声音也变得遥远而不真切。山风经过，我听见，我分明听见，小梁喃喃自语一般的幽幽语声：

"从小我就喜欢山水，每次爸爸带我出去玩，不管是远是近，只要有山有水的地方，我就可以高兴上一两个星期。原本以为，导游是我最理想的工作，没想到……"

我看她满脸黯然，心中一直要说的话终于脱口而出："小梁……其实我觉得，导游这个工作，并不是很适合你……"

她很快抬起头来，看了我片刻，然后又黯然的低下头去："是吗，你也这么认为吗？难怪过去我父母一直说我过于内向，说我这样的性格会影响到很多事情。你看呢？"

我一呆，一刻之间神思有些恍惚了起来。"……嗯，内向一些也是好的啊。恩，没什么……"

"现在我才知道，我以前羡慕导游的工作是认为他们常年能够和山水作伴，但是现在我才知道，我就好像在屋里看着窗外的行人，感觉不到他们赶路的辛苦。你认为呢……"

"……"我低头不语。其实我完全应该告诉她，导游的工作重要之处并不在于如何带领好游客欣赏风景，也并不是什么传播景区文化。旅游这一行业有着太多的乌烟瘴气，而各种各样客人的存在，决定着导游自己必须要有一个善于处理好人际关系的性格。我以前当导游，就是因为不善于和游客打成一片，更不善于处理旅途各种利害关系，最后放弃了这个工作，其后的两年，我将时间荒废在游戏上，却因祸得福，去北京当了游戏杂志编辑。只是如今想来，一切事情似乎都有一定的缘法，得失之间谁能说得清楚是得到更多还是失去更多。

"就是说我老是看着窗外的行人，却不知道自己能否像他们一样，找到自己的路。我，很迷茫。"

我抬起头来，看着她，双眼却像是穿越过她的轮廓，定格到一个遥远而模糊的时空中去。在虚幻的空间里，我看见自己提着行李，郁郁走出了那个飘满春天杨絮的小区；看见自己在别人学校寝室里愤恨异常，难以入睡；也看见自己在初见老章时的那种异样的不安。"会的，一定会的。"我恍惚的说道。

"我们握握手吧。"小梁兀带闪烁的双眼又点起了一些柔和的笑意，我诧异的伸出手去，匆匆的一握意味含糊不清，永远都没有懂得过。

那天的黄昏，小梁要回到张家界市里，接下来的行程由另一名中年导游代替，我明白，小梁这一去，以后再也不会背着一个喇叭，在游客面前娓娓长谈了。临走的时候，大家都有些舍不得小梁，等到车即将开动的时候，小梁方才想起，塞了一张纸条给我，上面有她在旅行社的联系方法。

山区的黄昏，带着有些妩媚的披在我的身上，小梁和旅行社经理坐的普桑慢慢离远，夕阳之下我沉思许久，如释重负般叹了一口气，悄悄撕碎了这张纸条。白色的碎絮从我指间流走，轻轻落在地上，随山道上的风而漫无目的的散开，各奔前尘的同时，竟然彼此缠绕，不离不弃。

接下来的几天，我们坐过十个小时的车程，从张家界到湘潭韶山，参观过主席的故居。毛家菜馆的腊肉留齿芬芳，我却有些无滋无味。在长沙逗留的那个早晨，我独自一人去了岳麓山，在向往的岳麓书院里徘徊，匆匆一行，并没有留下太多深刻的印象。

那个晚上，我们在长沙吃了这次旅程中最后一顿晚餐，特意安排的这顿晚餐极为丰盛，大家也都放开了杯杯，酒气充盈了整个饭厅。酒阑意浓之后，老章终于在席间借着七分的醉意，宣布了我们这次旅游的目的。由于杂志运转的周期一直不固定，加上发行商那边施加的压力，销量每况愈下的杂志将要停刊，回到北京之后大家就要解散，这次集体出行其实就为了这么一顿特殊的散伙饭。

至今我仍然记得老章宣布这个消息之后，是一段漫长到无法计算的沉默，然后编辑们在都已濒临喝醉的情况下依然大声说笑，四处碰杯。那一夜，我们没有一个人没有喝醉；那一夜，我们饮干最后一杯酒，由小峰带头，纷纷砸碎了酒杯。随后，有中年有青年也有少年的我们，几乎同时流下了眼泪。

我以后再也没有当过游戏杂志的编辑了。

去年。我在上海国际展览中心的一个宠物展上遇到了老章，他一身西服，剃了一个光头，神态悠然，极为精神矍铄。从他嘴里我得知，他开始在做一本宠物杂志。

我托他从北京带来的，以前我在北京时爱吃的火锅底料有些出乎意料的沉。应酬过于繁忙的他连和我聊天叙旧的时间都没有，从国际展览中心离开时，我发现他脚不知道怎么回事，有点跛。于是，在上海现代气息浓重的建筑群中，他拖了一个有些高低的影子，从我眼前，慢慢慢慢的消失在了车水马龙之后……

后记

这篇平淡的小说虽然和我以前做游戏杂志编辑的生活有点关系，但是小说中一切的人和事都出自于虚构、不存在任何对号入座的可能。玩家的生活是多彩而有趣的、而我却不知道为什么要虚构最无聊的两段经历。

也许只是为了铭记一个曾经的心态吧，其他没有任何象征意义。特此说明，不叙。



美丽城

文 小奥斯卡摔了个脆的

现在我
有些倦了
倦得像一朵被风折断的野花
所以我开始变了
变得像一团滚动炽热的花火
—— 汪峰《花火》

1

我走了，她说，我要离开你了。我听着，什么也不说，目光在墙上淡蓝色的窗帘上弥散开来。

而后我醒了，听任乱七八糟的忧伤在心头横行霸道。

那天晚上我一共做了三个梦，它们在夜色最深最沉的时候绽放，而且，统统与一个姑娘有关。认识这个姑娘的时候我刚满十八岁，正是一个叫人浮想联翩的年纪。像许许多多荷尔蒙分泌过剩的男青年一样，十八岁的时候我不爱学习，喜欢逃课去打游戏。不打游戏的时候，我总是觉得自己很孤单，每天晚上，我都会躲在被窝中听陈升，听他在《sunmmer》里悲怆地唱“躺在长又长的沙滩上，幻想八流电影里的艳遇……”老陈升的嗓音在黑暗中锯着我的头皮，让我感觉真是心有戚戚。后来，这一切不着调的忧伤，都在我见到这个姑娘的一刹那终结。从那以后，她的容颜就开始在我的梦境中频繁地出现，象一朵静谧的，黑夜里最黑的花。

你知道，有关凌潇潇的一切，我始终不曾遗忘。

我睁开双眼，躺在床上一动不动，天花板像是大片的云海。这又是一个被雨水浸湿的早晨，灰蒙蒙的天空在我的窗外恣意蔓延。这个夏天的雨水格外充足，让我好几次都恍然认为自己依旧身在南方。

四年前的某一天，我被一纸鲜红的录取通知书一脚踹上了南下的火车。我把格瓦拉的像章别在书包上，晃悠晃悠地穿越了半个国度。那是一节静寂的硬卧车厢，熄灯之后，我躺在坚强如钢的上铺上面辗转反侧，无心入眠。我注视着车窗外流动的灯火，发觉自己已然深深地迷失在一段过往之中——回忆是一座不可思议的迷宫，即使我是这个世上最伟大的财宝商人，恐怕也无法轻易找到它的出口。

Ade，曾经一起跟我在游戏中放浪形骸过的朋友们；Ade，那些简单而纯粹的快乐……当然，还有你，住在我心底的姑娘。

我爱你们，再见。

告别的日子一晃就是四年，现在，我又回来了，回到了这个在春天偶尔会有沙尘凶猛出没的城市——当然，这和那个我一直念念不忘的姑娘没什么关系。我并不是一个热衷于幻想与意淫的人，我很清楚，已经四年了，一切都早已物是人非。当然，如果你非要我为自己的归来找一个理由的话，那我会很严肃地告诉你，南方没有适合我生长的土壤。

我又想起了前几天，夜幕降临之后，我跟前骨灰老鸟，现税务局小公务员何玛一起去游戏店卖掉了他的PS2，还有那几百张盗版游戏。华灯初上，我们一起钻到路边的小酒馆里喝酒，喝到最后，我们俩都有点高。而后我们突然就说起了几年前的那些人和那些梦想，说那个谁谁谁真的去了西藏生活，而那个谁谁谁也真的去了西部的山区支教。但剩下的人呢，还是跟我们一样，一天到晚瞎他妈忙活。这个时候，何玛端起扎啤杯背起了北岛的《波兰来客》中的一段——“那时我们有梦，关于文学，关于爱情，关于穿越世界的旅行。如今我们深夜饮酒，杯子碰到一起，都是梦破碎的声音……”

我们的梦想是易碎品，需要小心轻放。我说，然后我们笑着干杯，一秒钟，年华老去。

2

蹬着一辆破二八车在苍茫的二环路上飞驰，下落的雨滴不停地砸在我的雨披上，像是《DDR》中不断下落的箭头一般，接二连三，无穷无尽，承前启后，生生不息。

这一天的天空是灰蒙蒙的，事实上整个夏天的天空都是灰蒙蒙的。我蹬着我的破二八，像一头年迈的穴居动物一般，在阴霾的天空下勇往直前。然而现实是惨淡的，无论我蹬得如何卖力，却都还是跟不上生活的步伐——李总公司所在的写字楼巍峨地矗立在城市最东面的开发区中，而我家所在的小区呢，却蜷缩在这个城市的西北角……于是每一天，我都要把三个钟头的花样年华奉献给理性的二环路，上午一个半，下午一个半。有这点工夫我不在上班，就在上班的路上。可是天可怜见的，路上竟然一个漂亮姑娘都看不见。只有那些敢于吃螃蟹的裙装猪脸女们到处流窜，粗壮的小腿在阳光下辉煌地摇摆，那一片白花花的脂肪将我看得触目惊心、生不如死。那些在快车道骄傲飞驰的小汽车也不肯放过我，它们春风得意地从我身边飞驰而过，只留下一串香屁来慰问我的呼吸道——没有一丁点人文关怀的精神，这帮车主都是人渣。

遥想两个月前，我从158X次破牛车上背着一个旅行包跳下来，感觉自己真是青年才俊，意气风发。我目光如炬地环顾四方，随后便掏出手机，貌似潇洒地拨出了何玛的新号。

“喂，何玛你大爷的，”电话刚一接通我就迫不及待地吼道：“老子这片在外边飘了太久的云现在终于回归了！”

“……你哪位啊？”电话那头先是沉默了一下，随后便传来了一个极有个性的，闷骚的男声。

“我靠！刚睡醒吧你，连我你都听不出来啦？”我继续用惊世骇俗的音量吼道，“我是你亲爸爸高阳啊！”

“你神经病吧，打错了。”电话那头的男人的声音也提高了一个八度。

“哎……你，你不是何玛么？” 我的心中突然涌起了不详的预感。

“河马？我他妈还犀牛呢，你丫下回打电话先问清楚了，你打的这是私人电话，不是动物园！”电话那头怪叫一声，随后便摔了电话。

我一脸尴尬地按下了挂机键，心说这也不能全怨我啊，谁叫何玛他爸赋予了他这么一个倒霉名字呢？

遥想二十二年前，坚定的文学中年何大爷在四面环书的书房中焦虑地转来转去，希望能给自己刚出生的儿子起一个惊世骇俗，让人一听便要肃然起敬的名字。就为这事，何大爷已经神伤了多日，然而却依然未果。眼见就是为新生儿上户口的最后期限，走投无路之时，他突然便隔过书柜的茶色玻璃看到了那本大部头的《荷马史诗》。

何大爷眼前一亮，一股甜蜜的喜悦猛然涌上心头，让他如释重负地长出了一口气。

然而生活就是这样，不如意事总八九——虽说何玛同学顶着一个与文豪一模一样的名字，并在坚定的文学中年何大爷的逼迫下读下了海量的文学作品，然则在我与这厮从小学一直到高中这么多年的同窗生涯中，我就从来没见过这厮的作文得过一次高分。忘了是谁说过的了：有的人天生就不适合写作（姑且把应试作文也勉强归为写作）。以何玛为例看来，这话确实不假。

当然，何大爷绞尽脑汁才为给儿子想出的这个名字也并非没有任何意义——何玛同学在漫长的青春期中，逐渐进化得头方嘴阔，俨然就是一副河马的嘴脸。记得初三那年班里组织去动物园春游，班长便指着何玛对收门票的工作人员严肃地说：“叔叔，您看清楚了，这是我们班同学。等会儿我们出来的时候您可别说我们偷了园里的动物……”

恩，在这个打错电话事件中，我自然也要作一下自我检讨，由于早几年的时候受SEGA的硬派作风影响太深，我至今都没有摆脱看问题一根筋的低级趣味。你就比如说打电话这事吧，虽然说我的挚友何玛有着特征十足的闷骚声音，但这并不代表一切有着闷骚声音的男人都是何玛。由于没有清楚地认识到这一点，我便被别人当成了

神经病。再比如说，刚从南方某著名学府X大毕业的我一直坚信自己是块金子，并且必然要在接下来的工作岗位上散发出无比耀眼的光芒。然而，凡是有点社会经验的人都知道，能在这个世界上发光的，早就不一定是金子了——正是因为没有清楚地认识到这一点，我便在短短两个月的时间里马不停蹄地丢掉了两份工作。

3

在蜕变成李风华门下走狗之前，我曾经先后在两家公司苟且偷生。其中一家是房地产公司，另一家还是房地产公司。

不错，现在的房地产业确实很牛逼，牛逼的意思就是说，如果从空中掉下一块板砖拍蒙了五个哥们，那么其中必然就会有四个房地产业的从业人员，而剩下的那个呢，九成也会是个搞房屋中介的……既然房地产业已经繁荣到了如此鸡飞狗跳的地步，那么像我这样一个视凑热闹为己任的八卦男青年自然不会坐视不理——早在半年之前的人才招聘会上，我将"与小岛秀夫齐名的白金级游戏制作人"这样的青春梦想一脚踢飞，转而与一家实力不俗的某房地产集团签了约。虽说月薪不算太高，然则获得的职务却很是让人浮想联翩——斗大的"XX花园客户服务部副经理"在工作合同上光芒万丈，牛逼闪闪。我捧着它站在人潮汹涌的公共汽车上东倒西歪，幻想着半年之后自己西装革履、人模狗样地头顶"副经理"光环，在仰望也看不到顶的写字楼中穿梭时的雄姿，真是感觉面子十足，迎风尿出万里。

然而已经有数不清的事例曾告诫过我们，世界上的一切理想主义者，都必然要在现实主义的墙面上碰得头破血流。我正兴高采烈地准备在成功之路上一路飞奔，不料一个不留神，竟弄出一个顺风尿湿鞋的尴尬景象——说到这里，我便忍不住想X某房地产集团老总的大爷，原来这个所谓的"XX花园"不过是该房地产集团旗下规模最小，地段最差的一处楼盘。那几座而客服部所在的办公室呢，从门口走到窗口是八步，从窗口走到门口也是八步。房间中有四张桌子，惟一的家用电器便是悬挂在天花板上，功率小到可以忽略不计的电风扇。诚如你所见，客服部的七条精壮汉子便全部挤在这间狗窝一般的房间中，惨淡程度堪比罐头中沾满番茄沙司的沙丁鱼。

然而一切竟然比我想的还要糟糕。走马上任的第一天，我便认识到了心理落差的威力。客服部的仅有的七条汉子中，便有着一个总经理和三个副经理。半年之前，我还幻想着身为副经理的我能顶个光环，谁料想到头来竟然连个球都不顶。失望之余，我便打算跑到售楼中心去看漂亮的售楼小姐聊以解忧，不料几个姑娘的相貌实在是让人大跌眼镜，其中竟然还有一个长得很《半熟英雄》中的猪头公主……

完了，一切希望都破灭了，我彻底颓了。我终日蜷缩在办公室的角落中，忍受着屋子里其余六个白痴毫不着调的聒噪。都说一个唠叨的女人等于五百只鸭子，看来一个男人傻X起来也能顶个二百五。我看着窗外，两架吊车在我的视野中晃晃悠悠，从左晃到右，又从右晃到左，似乎永远都不会停下来。那个时候，我无比怀念自己那台已经作了古的黑白砖头GB，尽管它上面的许多游戏很不符合与时俱进的原则，容量渺小，情节简单，画面粗糙，演员业余。然而在这种惨绝人寰的环境中，毕竟是聊胜于无嘛。

我暗下决心，等我领到人生的第一笔薪水之后，我一定会马不停蹄地奔向游戏店，买台PSP外加1G的组棒回来——依照我当时的处境来看，我真的太需要一台掌机了。有了它，我的生活才不会被蔚为大观的无聊所吞噬。

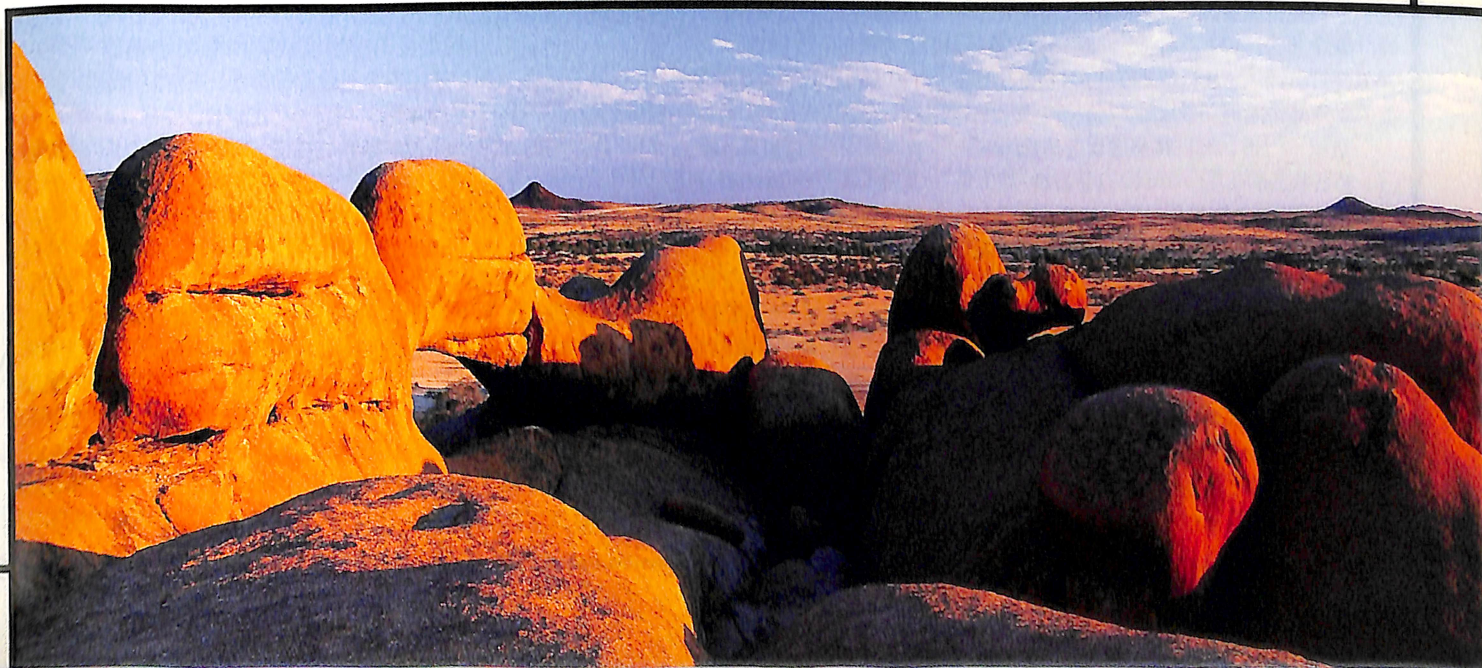
就这样，在等待发薪的日子里无所事事地枯坐了半个月之后，中年秃顶的客服部主任徐方便来到我面前，警告说假使我再这样消极怠工的话，便要将我的情况"向集团里通报"。于是我便离开了办公室，顶着一个"仔细研究楼盘环境，以便能更全面地为业主服务"的狗屁理由，在工业垃圾成堆的XX花园中晃悠起来。我在一座座即将竣工的公寓中穿行，不露声色，体态轻盈，神情猥琐。那些公寓内部都有着雪白的墙壁，而我的手中却紧握着一罐涂鸦用的颜料喷罐——在毕业离校的那天凌晨，我曾用它在三食堂门前喷了个猪头，以证明其"饲料供应基地"的美名确实名不虚传。现如今，这个罐子在我的箱底沉睡了一个多月后又焕发了第二春。我悄悄溜进那些公寓内部，在墙壁上涂抹下我喜欢的图形，有的时候是一朵花，有的时候是一棵树，有的时候是一片云……还有的时候我实在想不起来要喷什么图形，于是只好瞎喷一些句子上去，它们大多都是诸如"地球是绕着太阳转的"，"恐龙已经灭绝了"，"徐方是傻X"这样众所周知的真理。

是的，我只是少了一双轮滑鞋，然而即使如此，我还是充分享受到了当年在DC上通宵耍《Jet Set Radio》时的爽快感。

这么做的理由，绝非是出于郁闷和不满。我尚不具备一个愤青应有的基本修养，之所以我会有着如此非理性的举动，归根结底还是因为生活太无趣了。

我从每一栋公寓的顶楼向下喷起，计划每天喷一层。如果行动顺利的话，那么用不了半年，整个XX花园就会变成我书画艺术的陈列基地。如果在多年以后，我真的成了毕加索莫奈达利那样的大师，那么这个XX花园也自然会因我曾经的涂鸦而变的蓬荜生辉，它的售价会一路彪升，达到两三百万一平米（优惠价）——呃，当然，我说的是美圆。

然而就在我仅仅喷到第二栋公寓的四层时，我伟大的计划便被一个四肢发达头脑简单的男人扼死在了摇篮里——我还没来得及给那只陆行鸟喷上第二只爪子，那只大手便攀上了我的肩膀，它只是轻轻向后一拽，我就踉踉跄跄地往后连退了几步。随后，那只手的主人，一个与《BIO4》中狂暴村民十分神似的男人，就紧紧地抓住了我的西服领子，他的双手像是巨型的老虎钳。"你她妈有病啊，这是我们家外墙！"他大声冲我吼道，一股蔚为大观的烂韭菜的气息随即扑面而来，让



我脆弱消化系统禁不住一阵翻江倒海。

他走在前面，左手抓着我的衣领不放，象是牵着一头大牲口。我们来到了客服部的办公室中，一路之上推搡不断。我的这身的西装被他弄的皱皱巴巴的，像个一百多岁老头的脸。“管管你们的员工！”肌肉男对徐方吼道，狗窦大开，客服部的办公室马上就变成了韭菜发酵池。徐方听完事情的来龙去脉之后满脸陪笑，点头哈腰地对肌肉男说张先生您别生气，他是新来的，我们之间的了解还很不够，对于发生这样事情我们也感到很遗憾……在婆婆妈妈地跟那个肌肉男说了一大堆废话之后，徐方便转向了我，义正词严地说：“快给张先生道歉。”

我平静地看着那个表情嚣张的肌肉男，一字一顿地说：“孙子你听好了，老子不是员工，老子是这儿的副经理。”

办公室中一片死寂。

许久之后，徐方才转向了我，表情肃穆地说道：“你很快就什么都不是了，相信我。”

于是第二天我就收拾了自己的东西，趾高气扬地滚出了XX花园。

想要生存，首先就得学会装孙子——这就是这个社会在我走出象牙塔之后给我上的第一课。

成为无业游民之后，我便成了报纸上各类招聘信息的忠实读者。那天傍晚，我在某某晚报排山倒海的虚假广告中发现了一则招聘启示，号称“某某房地产有限责任公司招聘公关部经理，客户服务部经理，待遇优厚，月薪3000起，有工作经验者优先。电话：XXXXXXXX”。看完这条广告后，我便掏出手机拨下了那串号码。在我介绍完自己的基本情况后（只不过在事实的基础上夸大了那么一点点），电话中那个沙哑的声便对我说道：“那你现在来公司一趟吧，面视一下。”随后又神秘兮兮地补充了一句“我等你……”——虽说这个场景在国产八流恐怖片中经常可以见到，然则为了不被饿死，我也只好铤而走险。于是匆匆翻出那件被肌肉男弄的乱七八糟的黑西装披上，急吼吼地冲出了家门，一路之上把一辆破二八车蹬的虎虎生风，真是锦衣夜行。

我在北二环边上一栋破旧的居民楼前停下，某某房产公司的总部就坐落于此。我锁好我的破二八，坚定地走进三单元的大门，向三楼爬去。

我按下门铃，随后那扇厚重的房盗门就开了，站在我面前的是一个干瘪的老太太。我先是一愣，心说这莫非就是传说中的公关部经理的应聘者？然而还没当我开口问个究竟，老太太便抢先说道小伙子你是去某某房产公司找工作的吧，他们住对门，好家伙今天已经十来个找错门的了。

我望着对门那扇掉了漆的破木门，心中陡然滋生出了不详的预感。

之后发生的一切果然都证明了我的猜想——某某房地产公司的所谓总裁王煌虽然相貌忠厚，一眼看上去便让人心生信任感，然而却不幸是个血统正宗的骗子。应聘那天，这孙子用他忠厚的外表和一顿花言巧语把我蒙了个七荤八素，让我深信这个公司有着成为房地产巨头的美好前景，于是便心甘情愿地与其签了工作合同（现在想来这真是丢人）。和我一起被骗的还有其他几个涉世未深的可怜虫，我们挤在三楼那套三室没厅的老式住宅中，终日听张总为我们描绘公司的美好蓝图。说什么：“只要资金一到位，我们就要在中山路的黄金地段开项目，地我早就选好了，现在万事俱备，只欠银行贷款到帐！”直把我们听得热血沸腾，一颗准备数钱的春心一阵活蹦乱跳。于是打那之后，但凡有被骗的员工打听起诸如工资什么时候发这样的实际问题时，王煌就会为他讲一遍公司的美好前景，而且还往往会赌咒发誓地加上一句：“放心吧，我要是骗你们，我这王字就倒着写！”员工听过之后又是一阵热血沸腾，于是就把工资这事给忘了，继续给心甘情愿地给王煌鞍前马后地跑腿。



最先反过味来的还是我。

在听说数名员工索要工资未果的情况下，我心头便隐约有了一丝不安。于是便纠集所有的员工闯进了王煌的办公室，声称只要今天只要见不着那传说中“3000起”的月薪，便要集体辞职。王煌见状也有些吃惊，但也立即恢复了镇定。

“银行贷款过不了几天就会到位，到时候工资肯定一毛钱不差你们的。等咱们的项目完工以后，我还打算包机请大家去新马泰来一次三日游。”他手舞足蹈地说：“现在是公司最困难的时期，所以大家一定要少安毋躁，发挥集体凝聚力，咬牙挺过这一段时间。”

“王总，您说的这新马泰不会就是坐落在本市的新华集贸市场、马村跟太和电子城吧？”我冷笑两声后吼道：“连个二奶你都包不起，还想包飞机？别你大爷了！”

又一次成为社会闲散人员之后，我一下子便对工作失去了信心，于是终日蜷缩在家里，抱着一台早已经被时代潮流淹没的DC打梦游美国，企图让自己在速度中沉醉，两耳不闻窗外事，静心做一名风一般的男子。

一个星期之后，在用甩尾漂亮地甩过一个大弯之后，我突然意识到，绝对不能再这样继续下去了。

我不是那些游戏中的英雄，闯入老百姓家中乱翻一通就能找到数以万计的金币，随意砍翻一个敌人就能获得许多等同于粮食的补品——现在是法制社会啦，同志们，不劳动者不得食。

然而，每个人的生命其实都是一部RPG。俗话说的好，即使是再彪悍的人生，也难免有踩到大便的时候。但是你不用担心，因为每个人在真正走投无路的时候，一般都会遇到一个关键NPC，这个人会引领你走出短暂的黑暗，让你体味到柳暗花明又一村的喜悦。

我所遇到的关键NPC叫做李风华，一般情况下，我叫他李总。

4

李总今年三十九，有个媳妇有条狗。

我认为这是对李总基本特征最简洁的描述，然而李风华本人却不同意，他在自己博客首页中如是写道：“驾驶着忧伤的七成新雷克萨斯，时刻准备着，与一场艳遇擦身而过。”

幸亏李总身为跆拳道黑带的媳妇不会上网，否则的话，一个崭新的植物人就即将诞生了。

我和李总第一次邂逅是在一家小游戏店中，那时侯我正蹲在店门口，在一个古旧的瓦楞纸盒子中一通乱翻，试图寻找出一张值得我掏出三块钱大钞来换的PS游戏——别跟我提什么知识产权，作为一个连吃顿饱饭都快成问题的穷鬼，那些动辄几百块的正版显然不在我的承受范围能力之内。于是我只得坚持不懈地在代表廉价的瓦楞纸盒子中，孜孜不倦地寻找自己的精神家园，虽说形象颇有些猥琐，但好在还是自得其乐。然而正当我在那个盒子中倒腾的乐不思蜀、宠辱皆忘之时，突然就感到右侧的脸颊处有一阵微微的暖风拂过，我下意识地将头向右一转，结果一张布满沟壑的脸便出现在了我的视线中央。

英国斗牛犬，源自13世纪的英国，头方体壮，拥有一张永远耷拉着的，酷毙了的褶子脸。

一人一犬深情地对视着，十秒钟之后，我一屁股坐在了地上，惨绝人寰的尖叫声随即便充斥了整家游戏店。

我对狗的恐惧源于童年，三年级的时候，我在大院中一个废柴男青年的怂恿下，勇敢地对常年伫立在院门口的那只雄性成年公狼犬进行了露骨的挑逗，而我这种缺心眼贴胸毛的行为也很快便得到了那只恶犬的反馈——它在我身后穷追不舍，让我在环绕大院狂奔三圈之后才钻进我家所在的楼道中逃生。回到家里我仍然惊魂未定，又是大口喘气又是咳嗽，似乎是刚刚溺水被人救出一般。我目光呆滞地靠在门上，身体一点一点滑下去。响亮的，孩子气十足的哭声从我的喉咙中挤出，在小小的客厅中回荡着，久久不散。

由于童年那段过于惨痛的经历，至今我仍然怕狗怕的一塌糊涂。于是熟悉我的人经常能够看到这样的景象：我走在大街上，原本是昂首挺胸，玉树临风，气宇轩昂，潇洒的一塌糊涂。然而迎面摇摇摆摆走过来一个可爱毛团，我便只得匆匆将身体旋转一百八十度，忧伤地抱头鼠窜……

既然一个小毛团对我都有着如此大的杀伤力，那么这样一头发育良好的成年斗牛犬，之于我来说，简直就算得上一种令人肃然起敬的生物武器了。

那声尖叫把我身后那两个正在租机打《实况8》的小屁孩吓了一跳，他们纷纷我投来饱含人文关怀的目光，让我难堪不已。然而即使如此，那条破狗却依然不打算轻易放过我，那张耷拉着的脸在众人的注目之下继续向我缓缓逼近。走投无路之下，我只得把心一横，心说十八年后又是一条猥琐男，随即闭上双眼准备引颈就戮。就在这个恶犬食人的场景即将上演的紧急关头，一个洪亮的声音突然出现，救了我一命。

“欢欢，”那个声音喊道：“别闹了，赶快回来。”

于是那条恶犬很听话地退了回去，我感激地抬起头，视野被一个硕大无朋的啤酒肚填满。如此曼妙的身材，十分适合去COSPLAY一下《侍魂》中的地震，而且效果必然会惟妙惟肖。

“这狗爱闹，没吓着你吧。”那个巨型啤酒肚抱歉地冲我笑笑，随后伸出肥硕的右手把我从地上拉了起来。

“没事没事，”我尴尬地摆摆手：“从小就特怕狗，所以刚才有点失态了。”

“咳，这事主要怨我，我本来想把它锁进车里的，谁知道我刚一开车门它就窜出来了。”啤酒桶向我解释道：“不好意思。”

“这关系，这狗挺不错的，壮实。”我努力地挤出了一个笑容。

被这只唤作欢欢的斗牛恶犬这么一折腾，让我彻底丧失了继续在瓦楞纸盒子中继续翻腾的心情，于是便随手从盒子中拣出一套《永恒传说》，匆匆来到老板那里结账走人。

“你这能预定X360和首发软件吗？”刚走到游戏店门口，我便听到啤酒桶如是对老板说道，让我眼前一黑。

从砖头PS到X360，整整相差了两个时代。那个时候，我无比深刻地体会到了“朱门酒肉臭，路有冻死骨”这句话的萧索含义。

我站在游戏店门口环顾四方，总觉得视线所及的范围内似乎是少了点什么。仔细一琢磨，才发现原来自己的车没了——我那辆马上就要散架的破车，竟然还能得到偷车蟊贼的青睐，觉得不可思议的同时，也不禁让我为这帮混蛋的格调低下、饥不择食而摇头叹息。茫然之中，我谨尊青春文学掌门人的教诲，忧伤地以45度角仰望一半明媚一半忧伤的天空，同时在心中亲切地将偷车蟊贼家族中全部女性按照辈分先后问候了一遍。眼见得面前的城市已经华灯初上，而我家距离这家游戏店还很是遥远，如果再这么不停骂下去的而毫无对策的话，势必就要面临露宿街头的惨淡境地。是时，我的兜里统共只剩下了两个一块的钢蹦，打车的事自然不必再提（这正是所谓的No Money，No Taxi）；更让人头疼的是，唱片店附近竟然还没有一个公交车站。绝望之下，我几乎萌生了拦路抢劫过路小学生的冲动——小时候，我曾在街机厅里惨遭无良的混混洗劫N次，因而对于如何抢劫小朋友这种事，我自然是驾轻就熟。

正当我摩拳擦掌准备行动之时，啤酒桶的声音却又一次在我耳边响了起来：

“怎么了小伙子？我看你已经在门口站半天了，等人？”

“不是，”我转头看了看身边的啤酒桶说：“我车子让人给偷了，回不去了。”

“哦？”啤酒桶把眉毛往上一挑，问我：“你们家住哪？”

“中华大街，快到北二环的地方。”

“那正好，离我家也不算太远，干脆我送你回去吧。”啤酒桶说着便一指停在旁边的一辆黑色雷克萨斯。

“哎，那怎么好意思……”我礼节性地客气着，其实心中早就乐开了花。

“这有什么啊，反正顺路，我又不多掏油钱。”胖子说着便打开了车门，我刚想往车里钻，谁曾想那只耷拉着脸的怪物却抢在我前面跳上了车，这副场景让我心中刚刚怒放的花丛在一瞬间全部枯萎。“没关系，上车吧。”看我一副犹豫不决的样子，啤酒桶哈哈大笑：“欢欢坐在后排，咱俩做前排。它听话着呢，只要我不让它动，它保证能跟咱俩鸡犬相闻，老死不相往来。”

一听这话，我才放心的上了车。但刚一坐定就觉得不对劲——什么叫鸡犬相闻啊？既然那头叫欢欢的怪物是名副其实的犬，那我和啤酒桶不就成了……妈的，不会引用古文就别瞎引用，我敢打赌，这个啤酒桶一定不是文学青年。

“你也喜欢玩游戏？”在路上，那个啤酒桶问我。

“恩，超级喜欢，但玩的游戏都很不与时俱进。”我苦笑一下，随即解释道，“因为没钱。”

“哦？还是学生？”

“不是，今年春天刚毕业。”

“哪个学校的？”

“X大。”

“呦，X大，名校啊。”啤酒桶笑着看了我一眼：“那你现在在哪高就呢？”

“咳，就别提什么高就不高就了……”一想起这两个月的惨淡往事，我禁不住悲从中来，“现在就是待业青年一个。”

“……不应该啊，是不是眼光太高了？”

“不是，是因为不懂这个社会的凶猛。”我说，然后我们都沉默了下来。

在裕华路与体育大街交叉口处我们遭遇了红灯，啤酒桶把车停在一辆小富康身后，随后从西服的口袋中掏出来一张名片递给了我。我接过来一看，上面赫然写着“风华软件有限责任公司 总经理 李风华”的字样。

“你要是不嫌弃的话，可以来我这里工作，我现在正好缺一个总经理助理。”啤酒桶……哦不，应该是李总语气诚恳地对我说道。

“……可是，我是学经济的，这种软件公司恐怕不是很对口吧。”我有些犹豫地说道。

“这倒没什么关系，朱元璋一开始还是和尚呢，可最后不还是当了皇帝么？”李总把手一挥，斩钉截铁地说道：“现在找工作，谁还管专业对不对口啊！”

“这倒也是。”我随声附和道。

“凡是热爱游戏的人，肯定都是理想主义者。”李总说，而后指了指自己，“譬如说我。”

“您这个理论倒是挺有意思的。”我说。

“恩，其实你知道么？我二十来岁时候的梦想，就是开一家FC游戏店，玩一盘1毛钱的那种。”李总笑着说，“既能让自己玩得痛快，还能靠它赚钱，一箭双雕。”

“哈哈，幸亏您当时没这么干，要不现在没准还跟我一样，蹬着个破二八车在大街上晃悠呢。”

“咳，其实开车的也有开车的苦，蹬自行车的

也有蹬自行车的乐。人生苦短，关键是快乐就好。”李总说。

我什么都没说，只是重重地点了点头，一种找到知音的感觉在心中顿时油然而生。

5

我冲进公司所在的写字楼星云大厦，北京时间八点二十八分，距离迟到仅剩两分钟。

我挤进几乎已经人满为患的电梯，昨夜嘴里残留的淡淡酒气在逼仄的空间中被无限放大，弄得那些美丽而高傲的白领女性们纷纷朝我大翻白眼，仿佛我是一只误入厨房的巨大蟑螂。北京有一位诗人曰：黑夜给了你黑色的眼睛，你却用它来翻白眼。此诗句之于这群白领女人，真是再合适不过了。我在众人鄙夷的目光下逃离地面，数秒过后，电梯在十六楼作了暂时的停靠，我像一枚子弹一般从人群中射出，用刘翔的速度朝公司的考勤处飞奔而去。

公司主管考勤的那个变态妇女名叫杨丹——实际上她一点都不老，和我一样是今年公司刚招进来的大学生。平心而论，她甚至勉强还能算的上是年轻貌美。但之所以我会称她为妇女，是因为这个女人在我来公司的第一个月就记了我六次迟到，从而导致我当月的奖金一下子就成了浮云。

“只迟到了一分半钟也算迟到？”我一脸悲愤地站在她面前仰天长啸。

“说每句话之前你能动动脑子么？上帝给你脑袋不是只为了让你戴帽子的。”杨丹斜了我一眼：“你都承认自己已经‘迟到了一分半钟’，还问我为什么算你迟到，你说你这是不是逻辑混乱？”

一句话把我噎了个半死，上帝啊，您为什么要把杨丹创造成一个女人呢？要不然的话我早就大嘴巴抽她了。

我像一阵风一般掠过了杨丹的办公桌，那时正是北京时间八点二十九分三十二秒，我又一次成功地保住了这个月的最后一滴血。我趾高气扬地来到杨丹面前，指指自己的从地摊上敛来的廉价手表对她说：“这个，跟新闻联播前的整点报时一秒也不差，百分之百的北京时间。”

“高阳你也别太得意了，”杨丹咬了咬嘴唇说：“今天离月底还有一个礼拜呢，可你只要再迟到一次，这个月的奖金你照样拿不着。”

诚如你所见，在每个工作日的早上，我都会和这个女人婆婆妈妈地拌上一顿嘴，特别是当她记我迟到的时候，我们拌嘴的激烈程度还要来得更加凶猛一些。实际上，我是一个很要面子的男人。从纯理论的角度来讲，当这个女人记我迟到的时候，我本应冷笑一声，表情冷漠地从她身边经过，同时嘴里还要嘟囔着诸如“若为自由故，奖金是傻逼。”这样能让自己显得胸毛茂盛的句子，引来周围崇拜的眼神无数……不过很可惜，这样的场景只可能出现在我的想象中。如你所知，生活实在凶猛，经济基础决定上层建筑，在这个世界上，没有人会因为你胸毛茂盛而白给你一个馒头吃。之前的很长一段时间里，我一直没弄明白这个问题，因而便在沉默与倔强中吃了不少的亏；现在，社会这个大课堂已经帮我补上了这一课，因而我便会在每天早上与杨丹大拌其嘴，乐此不疲，生生不息。

沦丧啊，我这颗曾经葵花向阳的热血红心。

我坐在17寸液晶显示器前浑浑噩噩，李总嘱我“务必在下班之前全部查出”的数据，我仅用了一个半钟头便全部搞定。遥望几个世纪之前，文人墨客在闲暇的时光总喜欢让丫鬟搀到院中赏梅，一边小声嘟囔着：“我这多愁多病的身啊……”一边往丫鬟手中的碗里小口小口的吐血，小布尔乔亚情绪泛滥的一塌糊涂——虽说我不是文人墨客，并且也没有以吐血为乐的打算，然而在闲暇时光大搞布尔乔亚却还是很对我的调调。于是我便打算使用QQ等高科技工具与远方的漂亮姑娘们大搞绯闻。谁曾想刚刚有美少女的头像在我QQ面板上勤奋地跳来跳去，变态妇女杨丹便如同鬼魅一般飘到了我身后。我先是感觉身后一阵阴风拂过，随后一个冷冰冰的声音便如同一柄利刃刺穿了我的胸膛。

“工作时间利用网络工具聊天，你这个月奖金还是没能保住啊。”幸灾乐祸的笑声在我背后响起，让我顿时便慌乱地如同被抓了现行的狗男女。

“我没有聊天，只是来收取留言……”我转过头去，低气不足地垂死挣扎道。

“哦……是这样，原来只是为了收取留言啊，好神奇耶。”杨丹憋着嗓子说道，脸上同时浮现出了诡异的笑容。

“……算了，我认输了。”在与杨丹顽强地对视了一阵过后，我终于低下了头。

关掉QQ之后我更加百无聊赖，我坐在自己的座位上，左手托腮，眼睛眯成了两条缝，脸上满是色狼看见漂亮姑娘时的下作表情。这样的尊容，虽然从表面看来十分猥琐，但实质上，我正在对整个人生进行着形而上的思考。在我思考的过程中，不时会有同事们从我的办公桌旁经过，他们怀抱着厚重的文件夹，神色匆匆。他们的忙碌让我迷茫，我开始漫无边际地胡思乱想起来。我想，如果明天，一切都不再存在了，那他们还会这样忙碌吗？他们的忙碌还存在意义吗？一个人只是一粒尘埃，之于这个世界，我们渺小，我们卑微。这样的话，我们的快乐和我们的忧伤之于这个世界，实际上，根本就没有任何意义。

在这里要说一句，我并不是一个悲观主义者，而且对悲剧也没有任何的关注。在距今并不算十分久远的年代，遥远的德国，曾经存在过两个关注悲剧的家伙，一个叫尼采，另一个叫本雅明。前者写出了伟大的《悲剧的诞生》而后者写出了同样伟大的《德国悲剧的起源》，然而很不幸，最后，这两个家伙一个成了疯子，而另一个选择了自杀。而我打算这一辈子一定要好好的活着，因而我从来都拒绝承认自己是一个悲观主义者。然而之所以我有时会对生活作出貌似沉重的反思，那一切都是无聊惹的祸。

我继续操练着一副下作的表情进行着形而上的思考，不料不幸沦为畅销书作家的捷克男人昆德拉老爷的声音突然就在耳边响起：“人类一思考，上帝就发笑。”回想起片刻前无比严肃地自我质问生命的意义的场景，我仿佛已经看到上帝老



爷正在云端笑的满地打滚。这不禁让我感到有一丝羞愧与惶恐。这时候，口袋中手机的震动将我从冥想的世界中一把揪出，一条来自何玛的短信在屏幕上张牙舞爪，他说："知道么？凌潇潇回来了。"

时间仿佛凝固了一般，我的大脑在瞬间便死了机。

6

十八岁来临的那一天，我逃了课间操，一个人躲在教学楼中的厕所里抽烟。广播体操的口令穿过窗户爬进了我的耳朵。"第一节，伸展运动，一二三四五六七八，二二三四五六七八……"喊口令的那个女声没有任何的感情色彩，就像课本和习题集上的那些公式一样枯燥而乏味。我像一座雕像一般在窗口矗立了五分钟，而后把第三根烟碾死在窗台的角落中，晃晃悠悠地离开了这个五谷轮回之所。

走在寂静的教学楼里，我只能听见自己的脚步声。踢踏，踢踏，就像一只寂寥的钟摆。我停下了脚步，突然感到一阵发自内心的空虚与郁闷。批判现实主义偶像作家池莉阿姨曾经教导我们说："有了快感你就喊。"，于是我谨遵她老人家的教诲，在楼梯口那个巨大的"静"字下面肆无忌惮地吼起了崔健。"就像你十八岁的时候给你一个姑娘！"我像头好几天没见着肉的野狼一般嚎了一嗓子，空荡荡的走廊顿时被我充满荷尔蒙气息的公鸭嗓填满，年久失修的墙壁在吼声中瑟瑟发抖，细碎的墙皮纷纷扬扬地飘落，宛若冬日里的漫漫飞雪，场面甚是壮观。

而后，出乎我意料的事发生了，一张清秀的面庞突然从楼梯口探了出来，一双大眼睛紧盯着我，眼神中写满了笑意。

那一瞬间，我变得不知所措。还没等我从错愕中清醒过来，那张脸就迅速地消失在了我的视线中。极其短暂的惊鸿一瞥，却让我的心久久无法平静。

课间操散了，黑压压的学生与喧嚣重新占领了教学楼，我匆匆跑回了教室，心如鹿撞。

接下来是语文课，那个总是穿着一条背带裤的大胖子病倒了——听说是坐在办公室里改作文时椅子突然塌了，结果自己把自己的右脚给坐骨折了。这样一来，语文课就毫无悬念地转职成了自习课。大家抓紧高三的每一秒钟，纷纷埋伏在堆积成山的习题集后笔耕不辍，整个教室除了笔尖与纸张的摩擦声之外，一点其他的声音也听不到。

我趴在课桌上，静下心来默写那些低级趣味的古诗。我写完了"风急天高猿啸哀，渚清沙白鸟飞回"；背完了"二十四桥仍在，波心荡，冷月无声"；第三首我又想背"空山新雨后……"可是后面那句是什么来着？我的大脑突然一片空白，苦思冥想了半天可还是没想起来。大爷的，幸亏这不是在几个月以后的考场上。

我将那张写满诗词的稿纸揉成一团，而后用力地扔了出去，纸团在空中划出一道优美的弧线，而后便准确地砸在了何玛那个惊世骇俗的大脑袋上。何玛转头看了看我，我们彼此注视着，脸上浮现出了心照不宣的微笑。

我朝他施了个眼色，于是我们一起蹑手蹑脚地从教室后门溜了出去，默默无闻、了无声息。任何人都没有注意到我们的离开，即使是那些嗅觉灵敏的班干部们头顶上也没有出现惊叹号，危险度始终是零，我们都是合格的斯内克。

我们穿过青春飞扬的操场，准备从它东面一堵低矮的围墙上翻身而出，离开这座令人窒息的校园。

这个时候，一阵清风突然拂过了耳畔，夹杂着一个动听的声音。"哎，你……"似乎是在叫我，于是便停下了自己的脚步，转过头去寻找这个声音的来源。

正是那个在楼梯上探出头来看我的姑娘，她身穿一身白色的ADI三叶草，站在阳光下微笑着。那副场景，像极了某部法国电影中的一个唯美的镜头。

"凌潇潇。"还没等我反应过来，那个姑娘已经大方地向我伸出了手。

"啊，那个……我叫高阳。"我急忙伸出手与她握了握。

"何玛。"何玛双手抱在胸前看着我们，一脸意味深长的坏笑。

"怎么，你们也上体育课？"凌潇潇问我们。

"当然不是，我们是逃课打游戏去。"还没等我编出一个合适的理由，何玛便抢先答道。

"逃课？"凌潇潇瞪大了眼睛，脸上的微笑顿时被惊愕所取代。

我用哀怨的眼神瞪了何玛一眼，恨不得一把掐死这个多嘴的家伙。

"啊，这个，主要因为是自习课，学得太累了，想换换脑子……"我向凌潇潇辩解道，极力想使我的形象在她心中重新高大起来。

"走吧，我跟你们一起去。"几秒钟的沉默过后，凌潇潇竟然这样说道。

这回轮到我跟何玛惊愕了，我们使劲瞪着面前的这个貌似三好学生的姑娘，仿佛她是一只水陆两栖的巴哈姆特。

我们一行三人绕开了操场，直奔学校紧锁着的正门而去——显然，如果让这样一个可爱的姑娘与我们一起翻墙的话，那实在是有些天理难容。于是我们在和何玛短暂地商议了一下之后，便果断地决定去学校的正门拼一下人品。

"哎哎，干吗的干吗的？就说你们呢，看谁呢？"坐在警卫室中的大爷操练着外地口音冲我们热情地咆哮道。

"师傅，我们班同学突然肚子疼。"我一指身边作痛苦状的何玛，"我们送他去医院。"

"就一个肚子疼用俩人陪吗？"大爷一脸狐疑。

"这不是怕万一是个什么大病吗？我们一个在医院陪他，一个回来通知老师。"凌潇潇对我们的分工进行了详细的介绍。

"哦，想的还挺周到。"大爷说着从兜里掏出了一个褐色的小本，"你们哪个班的，都叫什么？"

"我高三八的，我叫李逍遥。"我顺嘴胡诌道，"这俩都是我的同学，那女生叫林月如，这病号……"

"我叫雷武龙。"何玛接过我的话茬吼了一嗓子，随即又抱着肚子呻吟起来。

"恩，行了，我都记下来了。"大爷点点头，"把老师假条拿出来，没什么问题的话我就可以放你们出去了。"

"假条？"我有些吃惊。

"对啊，假条，没看过学生手册吗小伙子？"大爷说，"没有老师的签字假条，我可不敢随便就把学生放出学校。"

"大爷，您行行好，通融一下不行吗？"伪病号何玛痛苦地说道："我已经快坚持不住了。"

"那也不行啊，要不你先扶他上校医务室看看，让这女同学回去找老师开个假条。"大爷冲我作了个无可奈何的手势，"学校就是这么规定的，我也没办法。"

"规定是死的人是活的……"我垂死挣扎道。

"得了，小伙子，别废话了，有这点时间早就把假条开回来了。"大爷冲我们挥了挥手，恍若康桥上的徐志摩一般风流倜傥。

满怀着失败的遗憾，我们只得离开学校的正门，继续在校园中游荡。何玛提议说不妨去校园里那些位置隐蔽的侧门处碰碰运气，我们去了，但在那里等待我们的，依然是一把把厚重的大铁锁。

"为人进出的门紧锁着，为狗爬出的洞也紧锁着，一个声音高叫着：怎么他妈的都锁着！"何玛仰望天空，朗诵起了某北京诗人的作品。语气之惨烈，几乎让人潸然泪下。

"怎么办，真出不去了？"凌潇潇看着我，眼神中充满了期待。

那一刻，我竟恍然觉得自己就像是古堡中的少年ICO，为了能与身边的白衣少女一起逃离出这片快乐的封印之地，我绝不轻言放弃。

"你以前翻过墙吗？"我问她。

"没有……"凌潇潇停顿了一下，随即又微笑着补充道，"但我可以试试。"

"抓住我的手。"我蹲在墙上对凌潇潇说，"别怕。"

她没有任何的犹豫，便将手伸向了我。我握住她的手，就像是握住了全世界的财宝一样小心翼翼。

我们成功地翻过了那道围墙，在车水马龙的十字路口作了短暂的停留之后，我们便向着我们

的无忧谷——一家可以玩到PS2的游戏店进军了。在路上，凌潇潇问我们："假如有一天这堵墙让学校垒高了，那咱们还怎么出来呢？"

"咳，管那么多干吗？"何玛摆了摆手，"今朝有酒今朝醉，明朝没酒喝凉水。"

说完又靠近我，附在我耳边上小声说："老高，我看这姑娘好像对你有点意思。一块肥肉就这么主动送上门了，你丫可不能轻易撒嘴啊！"

"滚滚滚，甭管多好的话，怎么一到你嘴里就变味了呢？"我斜了何玛一眼，"说得我好像跟头色狼似的。"

"假正经！"何玛义正词严地说道。

靠，还真是一针见血。

我在十八岁这一天遇到的这个姑娘，在后来的日子里，曾与我共同经历了一场长达半年的欢乐——如果以我们的学校为圆心，以两公里为半径的画一个圆的话。那么凡是落在这个圆内的游戏店与街机厅，都曾播种下我们的欢笑。凌潇潇喜欢音乐类的游戏，疯狂吉他和打鼓机之类的玩意儿更是让她爱的爱的发狂。只要往那些机台面前一站，她就会表现得异常快乐，快乐得就像一个无忧无虑的疯子。

"我将来一定会嫁给一个摇滚歌手的，那种自由的生活是我的最爱。"凌潇潇单手将吉他插回机台上，动作潇洒，表情酷毙。

"哦老天，你嫁给别人了，那我可怎么办啊……"我操练出一副愁眉苦脸的表情说。

"你就自生自灭吧。"凌潇潇笑着说。

"你……你这个负心女，连自生自灭这种话都说的出口，人家不稀饭你了。"我哀怨地说道。

"很有表演天赋嘛，小伙子……"凌潇潇笑得更厉害了，"奥斯卡最佳男主角获奖者吧。"

"嘘，小点声，别暴露我的身分。"我把食指放在唇边，小心翼翼地说道，"这事，一般人我不告诉他。"

在说这些话的时候，我从来不会曾想到，这些快乐的日子有一天竟会戛然而止。也许他们说的对，时光就像是水，流走的就再也看不见了，而停下来的就干涸了。在漫长的生命历程中，我们不断地邂逅，同时也不断地别离。我们离开一些人，也被另一些人离开。然而，这就是人生，这就是命运，不管我们是不是愿意，要不要挽留。

距离高考还有三个月的时候，一种不知从哪儿探出头来的不安情绪突然将我团团包围，让我猝不及防。我常常盯着教室黑板上那行"距高考还有××天"的字样发呆，一看就是半多个钟头，头脑中一片恍惚。内分泌失调的中年妇女站在讲台上哇啦哇啦。我们要有危机感，我们要紧张起来，距离高考已经不到一百天了，由不得半点马虎啊同学们……丫真是麻烦，这点破事她从一个礼拜之前就开始说，似乎非要我们把这些话听成亲戚不可。我突然一阵恶心，于是就从教室的后门溜了出去。躲在厕所里抽烟的时候，我开始明白，人生的转折点已经近在咫尺，大家已经争先恐后地行动起来，而我却依然站在十字路口的红绿灯前彷徨。

人生虽然就像一部RPG，但它却有一个重大的BUG——没法存盘，因而你无法在失败以后再次来过。

第三根烟的顶端的微弱火光最后还是熄灭了，我把它丢到墙角，注视着窗外碧蓝如洗的天空，我心意已决。

我找到了凌潇潇，对她说，高考前，我要好好学习了，需要一个人沉下心来学习，这段时间里，我们不要再见面了。

凌潇潇点点头，而后抱住了我，我也抱住了她，时间似乎在那一刻停了下来。

高考前最后冲刺复习的那段时间里，我不止一次憧憬着高考过后的幸福生活。我想，那一定会是一长串阳光灿烂的日子，我在阳光下如同发情的种马一般纵情奔跑，凌潇潇就站在我面前不远的地方，冲我微笑着，让我感到幸福莫名。

然而，摆在我们面前的是一个如此彪悍的世界，无论什么时候，浪漫主义都会在现实主义面前的厚障壁上撞得头破血流。直到今天，我仍然不清楚，究竟应该用怎样的语言去描述自己高考后的那段经历，因为它太琐碎、太复杂，而且没有任何的逻辑可言。如同大多数的青春故事一样，我的青涩年华也一样是有头没有尾——我与凌潇潇之间的故事结束得是那么离奇、那么荒诞，充满了黑色幽默的元素，让我在不经意间就笑出泪来。

还是让我长话短说吧——凌潇潇不见了。

换句话说，我把给她弄丢了。

我用了自己能想到的一切方法去找她，却始终未遂。我惟一知道的是，她去了北京，背着她的吉他。

"Game Over了。"我对何玛说，"就这么着吧。"

由于最后一段时间的努力，我的高考成绩还不错，于是我在志愿表上填写了一个遥远的南方名牌高校。在这个伤花怒放的夏天，我渴望飓风，渴望逃离。

在接下来的这四年里，我不停地在梦中与她邂逅，梦见作为流浪歌手的她，背着自己的吉他，一个人在繁华与荒凉中不停地穿梭。即使是在梦境中，我们也只是擦身而过，就像两片偶然在天空中相遇的云，在短暂的相逢后，又继续沿着各自的方向飘走，没有丝毫的停留。

这个梦境让我忧伤得一塌糊涂。

现在，她竟又一次出现在了我的面前，让我着实不知所措。

7

我喝玻璃杯里的可乐，去厕所，慢慢回到自己的座位上，不停地看表。后来我开始发呆，在柔和的灯光下一动也不动，脸上的表情无比复杂，好像一尊在阳光下缓缓融化的冰雕。

我坐在必胜客中，两个小时前我还在公司，看着手机上的那条短信出神。良久之后，我给何玛回了一个电话。

"怎么回事？"我问他。

"我说的简洁一点儿。"何玛的语气平静似水，"我是中午吃饭的时候碰见她的，我帮你约了她。晚上六点，新百广场的那个必胜客，你要是不能去的话给她打个电话，她现在的号码是……"

"行了甭说了，到时候我自己问吧。"我打断了何玛，随后便挂了电话。

我站起身，推开门缓步走到杨丹面前，冷冷地甩下了一句："我现在要早退一个小时，奖金你爱扣多少扣多少吧。"而后便趾高气扬地离开了公司，片刻之后，我听见似乎有人在我身后喊了一句："英雄！"

她还是来了，透过巨大的落地玻璃窗，我看见了那个让我在这几年里一直魂牵梦绕的身影。这副场景让我想起了自己的从前，放学之后，我翘掉晚自习，在教学楼底下的葡萄架上等她。而后我们一起穿过学校的大门，去寻找属于我们的快乐。有的时候，她会坐在游戏店的里静静地看我玩那些情节比火车还长的RPG；有的时候，我会站在街机厅中看她像疯子一样打那些音乐游戏——我们还曾一起玩过一次纵情跳跃，一曲结束，她赢了我两万多分，被一个女流之辈如此羞辱，真叫我这个自称游戏老鸟的家伙感到无地自容。

越来越近的脚步声打断了我的回忆，我抬头看了看她，看着她在灯光下向我走来。这副场景我曾经在梦境中遇到过多次，我下意识地在自己的胳膊上掐了一把，结果真实地感受到了疼痛的感觉。

肉疼，但心里美。

她在我对面坐下，冲我笑了笑——这么多年过去了，她的笑容一点都没变，依然像冬天里的小壁炉一般让人感到温暖异常。

"这几年过的好么？"我猜想我们的对话一定会从这句话开始，结果证明我的猜想一点都没错。

"还行吧。"我把身体往后仰了仰，靠在了椅子的靠背上，"跟九三学社里呆了四年，晃晃悠悠的就过来了。"

"呦，你还入九三学社啦？"凌潇潇吐了吐舌头，"什么时候变成这么积极要求向上的好青年啦？"

"恩，我们一帮哥们都是晚上九点睡觉，第二天下午三点才起床，就这么组织了个九三学社。"我解释道。

凌潇潇扑哧一声乐了，指着我说："你一点都没变，还是这么贫。"

"没办法，我们家贫农。"我摆出了个无可奈何的表情，随后说道："行了，该说说你了，这北



"咳咳，这么半天光聊了，该吃点什么了。"我说，"古人怎么说的来着？食者，色也。咱们来色一色吧。"

"哎高阳，我求求你了。"凌潇潇斜了我一眼，"都这么大人了，你就不能少贫两句嘴吗？"

"放心吧，在我埋头饕餮的时候，你会得到片刻安宁的。"我伸出手，将服务员召唤了过来。

漂当得怎么样啊？"

"一言难尽啊……"她微微地叹了口气。

"怎么，没找到你的梦想？没混成你那所谓的'中国首席摇滚女歌手'？"几年她不辞而别的往事一下字涌上了心头，我的语气中不自觉地便搀入了一丝讽刺的味道。

"行了，你就别寒碜我了。"凌潇潇低下了头，"高考的时候发挥失常，而我又不愿意去复读，于是一赌气就去了北京，打算去寻梦。"

"那你想过我的感受没有！？"我有些激动，于是吼了一嗓子。

"对不起，我……"

"算了，过去的事就让它过去吧。"意识到自己有些失态，我急忙控制住了自己的情绪，"那现在呢？还玩着摇滚呢？"

"摇够了，该滚了。于是我就回来了。"她自嘲地笑了笑，"到了这个年纪，也该放弃一些梦想，而与现实妥协了。"

她的这句话让我有些伤感，彼此无话，寂静开始在我们之间蔓延开来。我看着她，她也看着我，彼此的眼神中都包含着复杂的感情。

"这次回来了之后，还走么？"良久之后，我打破了冰封的沉默。

"不走了。"凌潇潇摇了摇头，"漂了这么久，累了。"

"恩。"我点了点头，"把你的手给我。"

"干什么？"凌潇潇说着便将手伸向了我。

"这是哥现在的电话。"我把自己的手机号写在了他的手上，"以后要是走了单儿，别忘了你还有个尚未婚配的哥。"

"你真恶心。"凌潇潇笑着收回了手，犹豫了一下又继续说，"不过不用等以后了，我现在就是单身。"

"你这算明目张胆的勾引良家少男么？"我摆出一副波澜不惊的表情，其实心里早就乐开了花。

"随你怎么想吧。"凌潇潇幽幽地说。

晚上九点，我们走出了必胜客的店门。我把右手插进裤子的口袋中，捏了捏如同索马里难民一般干瘪的钱包，不禁悲从中来。得罪了杨丹这种中BOSS级别的人物，这个月的奖金是无论如何也保不住了。而今天晚上的这顿饭又马不停蹄地从我的钱包中抽走了200大洋，望着天上那一弯朦胧的新月，我明白，在月底置办一台PSP加1G棒的朴素阶级愿望，又一次幻化成了不可能完成的任务。真是念天地之悠悠，独怆然而涕下。

"我又变成一个百分之百的无产阶级了。"我冲凌潇潇耸了耸肩，"我添置新游戏主机的愿望又泡汤了。"

"谁让你刚才抢着买单来着？"

"咳，冲动是魔鬼啊！"我仰天长啸道，"我这颗早已是千疮百孔的心啊，如今又添新痛！"

"瞅你那点出息，像个男的吗？"她白了我一眼说。

"不管，吃了我的东西，你就得付出代价……"我努力使自己的声音听起来像头纯种的色狼。

"你想干吗……"凌潇潇作惊恐状向后退了两步。

"别误会，我还没丧心病狂到那种地步。"我笑道，"你来陪我玩一场真人版的心跳回忆吧。"

"……"回答我的是她的沉默。

"姐，你别变身成沉默的羔羊啊。"我着急地说，"行不行的你给我个话。"

"哦，我刚才正在思考……"凌潇潇说。

"思考什么？"

"你怎么就把我的台词给抢了呢？"她说，而后我就看见了她灿烂的笑容。

8

黑色的雷克萨斯飞驰在深夜的裕华路上，像一只发情的种马般横冲直撞。司机小王明显是喝高了，但依然信心十足，一路上超车无数，仿佛他驾驶的并非是商务轿车，而是一辆血统正宗的坦克。我战战兢兢地坐在副驾驶的位置上，一路之上，不时从我嘴里发出的惨烈惊呼真是惊天地，泣鬼神。大爷的，一分钱没花就回味到了在嘉年华里坐大过山车时的刺激，真不知道这算是赚了还是赔了。

二十分钟前，我们和两个银行代表一起晃晃悠悠地走出了酒店的大门，假惺惺地握手告别之后，我们便互相搀扶着来到了李总的车前。

"小高，我说……说什么来着，你还不信。"李总拖着大舌头对我说，"凡是谈判桌上搞……不定的问题，饭桌上肯定拿下！"

司机也喝了不少，想了半天才憋出一句："李总，牛逼！"

"你刚毕业没多长时间，社会上……这点破事，你还一点都不懂呢。"李总冲着银行代表的车挥了挥手，而后小跟我说道。

"行，李总，我知道了。您赶紧上车吧。"我把李总扶上了车后排的座位上，他一下子就倒了下去，昏睡百年。

"你还行吗？"我望着同样酒气冲天的小王问道。

"不行也得来啊，要不然怎么回去啊，你又没开车这能耐。"小王摆着手说。

挤兑谁呢这是，我心说，想当年老子写的《GT赛车》驾照模式心得，还上过游戏杂志，受到广大读者的广泛好评呢。

"得，你要非开我也不拦着你，但一定记住，安全第一。"我再三嘱咐他说。

"放心吧，"小王打开了车门，而后幽幽地说："这车有六安全气囊，一般情况下就是撞了也没大事……"

一句话把我说的毛骨悚然，心头不自觉便漫溢出了凌晨关灯玩寂静岭时的恐怖感。

老天保佑，在经过了一路的地上狂飙之后，我终于四肢健全地下了车。那一刻，我心里的惟一感受就是：活着真好！

李总在依然在后排的座位上酣睡，安静得就像一个婴儿。我知道，他心里的一块石头终于落了地。

公司目前正处在困境之中，由于一次重大的销售失误，公司提取的坏账准备一下子就变成了一个天文数字。更加不幸的是，我们公司有一笔银行贷款马上就要到期，如果在这个关键时刻抽出如此一笔巨额资金的话，公司的资金链就会毫无疑问地断裂，这也就是等于对它宣判了死刑。梦源软件，这个刚刚起步的梦想，承载着我们希望的宝贝儿，难道真的就要面临夭折的厄运？

与银行多次的正式交涉都没能取得任何实质上的进展，我们的谈判团队多次找到银行，恳切地希望他们能把贷款和梦想一起留给我们，但银行方面的态度很坚决：把贷款留下，带着你们的梦想，走人。

数次失败之后，李总终于决定亲自出马，他



凌潇潇用这几年的积蓄开了一家巧克力店，她把店铺装修得就像安徒生爷爷笔下的童话。“自由的天空和梦幻的世界我都喜欢。”她笑着对我说，然后紧紧抱住我，“我们也是两块巨大的巧克力，让我们抱在一起融化吧。”

李风华将贷款暂时还给了银行，银行方面答应，一个礼拜之后，再他们做完本季度的账之后，这笔钱会回原封不动地打回我们公司的账户上。

一切都很好，是的，我们都将拥有一个Good Ending。这一点，没有人会怀疑。

在XX酒店大摆酒席，邀请该贷款项目的负责人前来赴鸿门宴。李总带上了公司里最能喝的两个人——我和司机小高去当陪酒人员，在奔赴酒店之前，李总洒脱地对我说：“公司是存是亡，今晚便能见分晓了。”说完便转身离去，悲壮如携图刺秦的勇士，苍凉若易水之寒。

现在，短暂却又惊心动魄的危机终于结束了，吉尔在登上逃离浣熊镇的直升飞机时，心情会不会也是这样的呢？

那不仅仅是一种大撒把式的放松，隐藏在平静心灵的背后的，或许还有着更加深沉的的思考。

9

日子就这样波澜不惊地向前流动着，当第一片叶子从树上坠落的时候，我看见了秋天的侧影。也许是出于怀念，那天下班的时候，我特意经过了高中矮墙背后的那条小街。我说过，这条街上曾经播种下我们太多的欢乐，然而现在，一切都已经物是人非。街边那写小小的游戏店已经再也看不见了，三五成群、傲然挺立着的高层住宅掩埋了昔日路两旁空旷的天空。我仰望它们，就像是在仰望一条时光的河流。两片落叶突然从树上掉下，砸在了我的头上，将我好不容易才拾掇得道貌岸然的头发又重新糟蹋得一塌糊涂。可是，我一点都不生气。“多好，幸亏它们不是石头。”我这样想着，而后就莫名其妙地笑了起来。

很久没和何玛在一起喝过酒了，自从这厮找了一个像偶像剧女主角一样漂亮的女朋友之后，整个人便像人间蒸发一般消失掉了——我始终不能相信，何玛凭借他那张大有挑战进化论权威的肥脸，竟然能够找到如此标致的一个美人。不过话又说回来了，连号称“绝对NGC独占”的BIO4如今都已经成为了PS2门下走狗，那还有什么事情是不可能的呢？

10

不安的浓雾笼罩在公司中，每个人的脸上都隐约浮现着一丝悲伤。

我推开李总办公室的门，他坐在自己的椅子上，一动不动地紧盯着桌面。我叫了他两声，可是他一点反应也没有。我急忙走到他面前，发现他没有回应的原因是因为耳朵里塞着耳塞，这才让我稍稍松了一口气。

李总抬头看了看我，而后将自己右耳中的耳塞递给了我，并示意我搬个椅子坐在他身边。我坐下，这才注意到，李总的桌面上放了一台PSP，正在放着电影。

“李总……”我想安慰他一下。

“先别说了，把这部片子看完，别人给我推荐的。”李总打断了我的话，“咳，早知道就应该在办公室里置办一台大电视，这么小的屏幕，看着忒费眼。”

那是一部法国动画电影，《疯狂美丽城》，导演西维亚·乔迈。

一个矮小干瘪的老太太，如何能够远渡重洋，从黑手党手中拯救出自己的爱孙？她什么都没有，只有脑袋中那些怪诞的想象力，以及一种永不放弃的精神。然而在历经艰辛之后，她最后还是成功了，在这个疯狂的世界中，这个老太太为理想主义者们打造了最后一个避风港。

电影结束之后，李总看了看我，问道：“还记得第一次见面的时候，我跟你说起自己年轻时的愿望吗？”

“……您是说，开个游戏店？”我也转头看着他。

然后我看见他笑了，像个孩子一样。

还给银行的贷款迟迟没有打回公司的账上，那个曾和我们一起喝过酒的负责人也从此杳无了音信，我们天真地轻信了他的谎言，结果却得到了这样一个结果。公司的资金周转目前已经出现了极大的问题，某些嗅觉敏感的员工已经闻到了公司崩溃的迹象，纷纷递上了辞呈。

“百分之百的理想主义者，是无法在现实的世界中。”李总微微叹息了一声，而后转头凝视着窗外，凝视着这个忙碌的城市。

11

公司资产清算之后，李总卖掉了他的雷克萨斯，并用其中的一部分资金开了一家游戏店。那家店就在我们学校矮墙背后的小路上，有一个很好听的名字——美丽城。李风华的身分由李总退化成了李店长，然而他脸上的笑容，似乎比原来更多，也更明朗了。

我经常去他的店里玩，而且每次都会买上一点东西，有时候是几张游戏，有时候是一个手办，有时候是几张原声。就是在昨天，我又去了他的店，用我新工作的第一份薪水，去买一台早就让我垂涎三尺的PSP。

“我给你挑台没坏点儿的。”他笑笑，拿起主机柜的钥匙站了起来。

“不用了，我就想要您手里那台。”我指了指他桌子上摆着的那台PSP。

“咳，这个我都买了半年多了，太旧了。”李总摆了摆手，“你还要它干吗啊？”

“因为它曾经放过的一部电影，是我记忆中的宝藏。”我回答道。

“哈哈，小子，还在我面前拽起文来了！”李店长哈哈大笑，“得了，那这台机子我就送给你了，留个纪念吧。”

“那可不成。”我笑着掏出了钱包，“这怎么着也得算是限定版主机，你按普通机的价收钱，已经算是优惠我了。”

我揣着那台PSP骑行在夜晚的城市中，穿行过一片绚烂的霓虹。红黄蓝绿，绿蓝红黄，它们不停地变化着，如同服用了兴奋剂的变色龙一般让人捉摸不定。数不清的好车从我身边飞驰而过，刺溜刺溜如同过江之鲫，源源不断、前仆后继。大街上的红男绿女形成了拥挤的人潮，他们如同在百花间飞舞的小蜜蜂一般，在霓虹的指引下走到东走到西，寻找着像蜜糖一般甜蜜的幸福。我们是多么的相似，我想，那些红男绿女，那些在小车中尽情舒展自己肢体的人们，那些在公共汽车上挤得东倒西歪的人们，还有在美丽城中追求理想的李风华，以及在十字路口前胡思乱想的我……其实，我想，我们每时每刻都在寻找着自己所谓的幸福，尽管有时我们自己并未觉察。

绿灯亮了，我新买的蓝色山地车又开始在夜幕中飞驰起来，就像用勇往直前的索尼克，就像一团奔跑的火光。



这是一篇很“硬”的文章。

对于游戏，我们首先看到的大多只是它的画面、音乐、剧情、趣味性……然而，对于游戏中随处可见的“界面”，却很少有人注意。本文作者即从此处入手，将这个虽然易被忽略却又是必不可少的基础环节挖掘出来予以详述，实在是颇为匠心独运。

虽然文中涉及的大多是游戏题材的内容，但严格一点来讲，本文堪称是一篇颇具学术研究性质的科技文献，对意欲涉足游戏设计领域的读者朋友们应该会有很大帮助。如果您对这门行业感兴趣的话，不妨来读读。

重剑无锋 大巧不工

——浅谈游戏界面设计

文 冷弦无情

一、何谓游戏界面设计？

所谓界面，据字典解释为：两者间的界限，接点，共有（连接）的领域。换句话说就是个体间相互联系的空间和通路。



界面的主要功能为：实现和用户交互——即接受用户的命令和告知用户在游戏中的身分和状态。举例来说，我们玩的视频游戏是通过某种控制器（手柄、方向盘、视频输入装置、触摸屏等）实现对游戏角色的控制，控制器即是玩家与游戏直接接触的通路，即界面。又比如：玩家可以通过屏幕上所显示的某些控制按钮，选择条等作出各种判断和选择，那么这些控制按钮，选择条所组成的也是一种界面。

界面的相关术语有：

1.UI

Use Interface

用户界面

我们常说的UI，就是所谓的用户界面，即用户者界面的意思。其本质是人与系统的连接空间，用户能够从系统中获得并处理信息，最充分地实现这个过程的互动，这是用户界面的最主要目标。

2.HCI

Human-Computer Interaction

人与计算机的相互作用

HCI是研究人与计算机之间相互作用的学科，也指人与计算机的相互作用本身。即是说，以人怎样做能更容易掌握计算机的使用技术为目标，对与之相关的几门学科的有机研究，其结果可以使界面技术得到飞跃发展。

3.GUI

Graphical Use Interface

图形用户界面

图形用户界面是相对纯文本而言，通过图形构成用户与系统软件的界面而实现，其代表是现代计算机所采用的视窗系统。在视窗系统出现前，人们是以DOS之类必须输入纯文本构成的命令来操作计算机的，复杂的DOS系统不仅给操作人员带来不便，也使一些学习能力不佳的人员对学习计算机望而却步。现在的视窗系统运用了更直观的图形，比如放置文件的文件夹，丢弃废弃文件的回收站等等，又使用了有明显特征，更直观，更易识别，更美观的图形来表示。使得不管是哪个层次的使用者都能轻松学会使用。例如《光明力量》系列”，它所使用的菜单大多为简单而明确的动画，比如战斗就是一个小人手持着剑做出劈的动作，搜索则是一面放大镜不断放大缩小，而道具是一个不断开启的箱子等等不一而足，使人一看就懂，大大减少了误操作的可能性。

二、界面设计的原则

无论是怎样的界面设计，游戏也好，网页也好，软件也罢，其原则都是一致的，以笔者几年来从事网页设计工作的经验和接触过的游戏来看，其原则应是：站在用户的角度，以便利性，美观性为主，加上一贯性、创新性、反馈性、详细性、捷径性、恢复性、易控性，既能给用户带来使用方便，又兼备视觉冲击力，这样的界面才是每个设计师要考虑的东西。下面让笔者来一一说明。

原则1.便利性

设计的最终用户是人，即“设计以人为本”。据有关调查研究，人们比起视觉要素和内容，对导航的不便，各功能的繁琐的不满是最多的。以浏览网页而言，在浏览制作粗糙的网页时，经常会找不到回首页的按钮，或是要费很大劲才能找到导航菜单，要么就是网页内容排版混乱不堪让人难以顺顺当当地看下去。一般看到这种网页，不超过2分钟就会放弃。对游戏设计而言，同样的问题也经常存在，特别是一些要显示大量数据的模拟类游戏或有大量图标的MMO游戏，经常会有菜单层层重叠，每层菜单之间又没明显的区分标记，看到后来如堕云里雾中。

对于数据多的游戏，如果安排不当则会满屏数字让人看花眼，至于有大量图标的游戏，如果不惜占据大量的显示空间在屏幕四边塞满大量图标，而且这些图标之间的区分又不是非常明显，那么会大幅增加误操作的情况。

原则2.美观性

“美观”来自于色彩、装饰、布局。不同的色彩带给人的心理效果各不相同，朱红、朱黄、黄色给人温暖感觉，绿、蓝给人清爽凉快感觉，不仅是温度感，颜色也能带来重量感。举个常见的例子来说，设计某款面向女性用户的游戏界面，多会采用粉红、橙黄、草绿、浅蓝等明快的色彩，而设计一款男性向的机甲游戏则会采用黑灰金属色等带有厚重感的颜色。

装饰图案一样是构成美观密不可分的部分，很多时候，哪怕是一张小图片，只要摆放正确，用色得当，能够体现主题，就可以为原来很简单的画面增光添彩。图案、照片、线条，都可以用来装饰。

在布局时，基本上应考虑醒目、可读、明快、造型、创造性等要素。醒目指把注意力集中诱导其浏览用户在这个页面或游戏中的视觉焦点；可读指使内容更易理解；明快就是准确快速传达内容；造型则指维持整体外型的稳定感或均衡感；关于界面构成的详细情况会在下文中详细描述。

原则3.一贯性

在界面设计时，事先考虑好一贯性会对提高使用的便利性有很大的帮助。例如，所有代表确定功能的按键都用同样的样式来表示，代表取消功能的按键又全部采用另一种样式来表示，所有的主菜单都位于相同的位置，所有子菜单的排列都遵循同一种规律，所有表示生命力的血槽用同样的颜色来表示，等等等等。

如果用户在使用某套界面时，主菜单一会出现在上方，一会儿出现在下方，同样的按键，在这里表示确定，在那里又成了取消的意思，这一定会让使用者倍感头疼和混乱。

原则 4. 普遍 & 创新性

对于界面设计而言，难点不仅在于使用的便利性和一贯性，普遍性和创新性同样也很重要。比如同样是设计一个格斗游戏的生命力槽，《街头霸王》的生命力槽就是一根外框黑色的黄色长方形，角色受到攻击受创后，生命力槽的黄色部分就相应地减去一块，而“《饿狼传说》系列”的作品《狼之烙印》中，生命力槽中有一块区域表现为与众不同的红色，当体力减至这块区域时，就会诱发出角色的潜在能力，这块红色的区域就是用来告之玩家什么时候可能发动潜在能力的一种标记。又比如残余时间显示设计，一般格斗游戏的做法都是数字从99开始倒数，到零就算完。而《恶魔战士》中除了倒数的数字，在数字中间还燃烧着一丛火焰，当某方发动猛攻时，火焰就会烧向处于劣势的一方。所以说，不仅要兼顾用户的便利，同时也要把这个游戏引人注目的地方一起展现出来，有个性，能够给人留下深刻印象才是最好的。



原则 5. 反馈性

简而言之，对于用户所进行的每一次行动，在界面上应适当及时地给出反馈，在玩游戏时，玩家都希望自己进行的操作能及时地在游戏中即时反应出来，特别是在开发动作游戏中尤为重要，玩家绝不希望输入某个必杀技指令后要等上几秒钟所控制的角色才会做出相应的动作。

原则 6. 详细性

界面应提供充分详细的任务说明，引导玩家充分理解和执行任务。在每一个子任务的开始／中间／ 结尾都应有详细说明，使玩家可以及时知晓目前任务的完成情况，在任务结束后应有明显的标示或说明。

原则 7. 捷径性

迎合用户需要，设定快捷键、缩写词、隐藏命令等，使玩家可以更便捷地操作游戏。例如在很多模拟战略类游戏中，对多重部队的选择不必一个接一个地选取，而是可以在画面上拖拉出一个包含所想选择部队的范围框，这样只要进行一步操作就可以选择复数的部队。

原则 8. 恢复性

人非圣贤孰能无过，正常游戏中因考虑不周或操作失误犯一些小错误在所难免，但是用户不应当仅仅因为输入或点击错误的东西而犯下严重错误，应当允许并引导用户从较小的错误中恢复。

原则 9. 易控性

用户是使用或控制这个界面的对象，对游戏而言玩家需要的是控制游戏中的化身，不要在设计上故意为难玩家，自作聪明地设计一些无法控制的事件或乏味的难题，这会使人感到厌倦。

三、界面设计相关结构

最初因为硬件的制约，游戏的界面都很简单，在如《吃豆人》一类的游戏中，通常只有一个说明玩法的字幕或若干简单的循环场景来表示标题用法说明记录表，在玩家按下开始键前一直保持这种状态。而最初的网页看上去也不过是一些简单的文字，没有图片，没有音效，更别提flash和视频。

然而，随着硬件性能的飞跃和游戏构造的日趋复杂，这种粗糙的界面表现早已不能满足用户的需求了。用户需要的是更方便，更美观的界面。

对设计师而言，如何平衡屏幕的真实状态和可以通过调节达到的状态是非常困难而又很重要的工作。随着技术的进步，出现的惟一问题是如何选择屏幕上的哪一块范围用来显示最适合的信息。

据研究表明，人类的眼睛不能看到视野中所有的东西，在视觉范围中央，人类可以看到最大限度的细节，这个视觉范围中央被最大限度地促进接受信息。但人类的外围视点与该中心不同，人类的外围视点对外界事物的运动和转变更加敏感。

在长时间的研究过程中，人们总结出了适用于界面结构的美学原理，分别为：渐变、对称、对比、律动、比例、平衡、调和。

1. 渐变

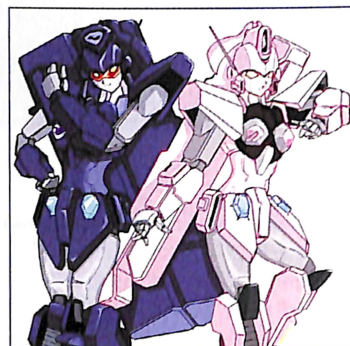
顾名思义，就是按一定秩序和规律逐渐改变。元素的渐变，都有其开始或终结，例如一个正方形向一个正圆形渐变，我们可以看到正方形的边不断增加，每条边的夹角也不断增大，逐步地变成一个正圆形。又比如白色向透明的渐变，可以看到白色逐渐增加它的阿尔法值，直至全部透明。在渐变当中，我们可以享受到节奏感。渐变的形式包括：自然形象、形状、大小、位置、方向、色彩。对其灵活应用可拓深界面的层次，获得舒适的观感。

2. 对称

视觉上以一个点或一条线为基准，上下左右看起来相等的形体，称为“对称”。具有相称均匀均整的意思，给人的感觉比较安定。表现形式包括：线对称、点对称、感觉对称。对称的图形具有单纯简洁的美感及静态的安定感，细密的对称图形更能增加作品的充实感。

3. 对比

将相对的要素按一定规律配置在一起相互比较而形成两种抗拒的紧张状态，称



▲《勇者王》中的“光龙”与“暗龙”两姐妹也是“对比”的典型例子。

为“对比”。

构成相对的要素非常多，色彩、形状、面积、质感、方向均可用来对比。对比现象的强弱来自于要素的配置关系，不同的要素结合在一起，彼此刺激会产生对比，使得强者更强，弱者更弱，亮者更亮，暗者更暗，这样就可以增强突出个别要素的特性。比如将白色的字幕叠加在黑色的背景上，就会觉得比叠加在灰色的背景上更为醒目。对比包括：线形、形状、分量、明度、彩度、色相、质地、动态、位置。

4. 比例

所谓“比例”是指长度或面积这类可以度量数据间的一种比率，描述了部分与部分或部分与总体间的关系。古希腊人把“黄金比例”认为是最完美的比例，它的方法是把一条线分割成长度不等的两段，短的那条线段与长的那条的长度之比等于长线段与线段总长之比，其数值通常是0.618。这种比例分割法就称为“黄金比例”。适当的比例能与其他造型要素产生相同的功能，表现出极佳的意向。

5. 平衡

“平衡”指两个力量相互保持，也就是把几种构成要素互相均匀地配置在一个基础的支点上，以保持力学上的平衡而达到安定状态。由于不论是网页还是游戏，都不是真正讲究实际的重量关系，所以平衡一词在游戏中应当是属于视觉的平衡。对“平衡”来说，有对称和不对称平衡之分，着眼点在于如何求得视觉上的安定和视觉上的平衡。在视觉上的平衡往往是不被轻易察觉的，如果要举例的话，那么互补色的应用可以带来视觉和心理上的愉悦，增加美感，可以较典型的说明这个问题。

6. 调和

当两种构成要素同时存在时，若差距过大，就造成了对比，若两种构成要素相近，则对比度较小，可能产生共同秩序使两者达到调和的状态，比如黑与白是一种强烈对比的颜色，那么存在两者之间的灰色便是两者的调和。调和的作用在于，在过分强调对比关系或空间预留太多及造型元素过多时，容易使画面混乱。这种情况下加上一些在现有元素间可以沟通的元素会使画面具有整体统一与调和的感觉。

7. 律动

凡是规则的或不规则的反复排列，或属于周期性，渐变性的现象，均称为“律动”，它是一种抑扬顿挫而又有统一感的现象。重复出现的现象能产生轻松的韵律感，给用户留下深刻的印象。

在几十年的游戏演化中，经调查研究只有九种常用的屏幕布局（不包括其变异型）。依据人类的视觉习惯，左下角一般放置比较重要的信息，但随游戏类型的不同也有所不同，例如对于格斗游戏来说，表示生命值的标识都是放在最上方的。目前在AVG游戏中也有这么一种形式，即界面上没有明显的表示生命力，时间等信息的标示，这些都通过游戏中人物的细微动作来表示。例如Capcom的“《生化危机》系列”，人物在生命力充足时精神抖擞，步履矫健，受轻伤时就会减缓速度，进一步受伤则会手捂伤处蹒跚而行，最后在地上爬行直至一命呜呼。这样设计可以省去玩家不断切换菜单观察角色状态的麻烦，使玩家的代入感更强，能在最低限度的外界影响下投入游戏。



▲色相对比被广泛的运用在网页设计之中，图示页面中的互为补色的蓝和橙对比非常强烈。

在菜单设计中，由于要考虑到文字和图片的量及安排重心，大致可概括为：纵向分割的布局、横向分割的布局、横向——纵向混合型的布局。

纵向分割的布局使用频率较高，通常情况下在画面左侧设置菜单导航条等，在右侧设置图片或正文说明，这种方法在信息量大，分类多，导航需求多的情况下使用。

横向分割的布局往往在重视画面效果，这样的布局构成简单，却对突出主要图像有着很高要求，设计时也将重点放在图像的质量及画面整体的氛围上。

四、界面设计实例分析

■格斗游戏

《恶魔战士》

这是一个标准的2D格斗游戏的游戏界面。在画面最上方安排双方角色的生命力槽、剩余时间、剩余人数、头像等，画面最下方安排有双方角色的能量槽和计数器，画面中线偏上二侧用于显示角色的连击数及相关信息。在色彩上，最显眼的生命力槽在满血时为明度较高的绿色，被击中受伤后相应地变为深红色，当全变为红色时一条生命结束。显示连击数的字体较大可以看得清清楚楚，而且在使用特定必杀技时字体还会改变颜色。这个界面还有一个亮点，在剩余时间的位置设计师安放了一丛火焰，在某一方采取攻势时火焰就会烧向被攻击的一方，十分有趣。

■射击游戏

《宇宙巡航机Ⅴ》

这是著名射击游戏《宇宙巡航机Ⅴ》PS2版的游戏画面，在这个画面上方用最简洁的数字和图标传达了当前最高分数和剩余机数的信息，画面下方是一条半透明的武器选择框配以对比度高的白色文字，整个画面简洁流畅，既保证了玩家的视野又能清晰地传达玩家的信息。

■动作游戏

《真・三国无双4》

作为光荣公司在现世代主机上的翻身之作，其界面也是值得一提的。此游戏的界面左上角显示敌军的兵力、将领名称及其头像，左下角显示玩家操作角色的兵力、将领名称及其头像，右上角显示任务地图及残余时间，右下角显示目前为止所杀的敌军总数，四种重要信息各占一角，可谓一目了然。

■音乐游戏

《DDR》

作为以年轻时尚人群为主要用户群的音乐游戏，除了要在音乐上够劲够爆，还要让游戏画面能牢牢吸引住他们的眼球。Komani作为《DDR》的创始人自然深谌此理。除了指示玩家输入的各类多种多样的指标外，在背景方面也是苦下功夫——眩、动、劲，这几个关键词组成了《DDR》界面设计的主导思想。



■武装雄狮

■角色扮演游戏

《最终幻想Ⅻ》

经典角色扮演类游戏《最终幻想Ⅻ》在战斗界面上继承了系列作品的一贯风格，将角色的信息都安排在下方，其余大部分的画面则留给游戏中的角色卖力演出，以最小的代价换取最有魄力的画面效果。

■模拟战略类游戏

《三国志》

《三国志》之类的游戏有着巨大的数据量，对于数据显示的设计无疑是界面设计的重中之重。《三国志》在处理大量数据显示的问题上经验老道，整张菜单大致分为两部分，左边是武将个人情报（分为三个框架），右边的部分显示了当前武将所处势力的所有武将列表，在列表下方则是采用相同式样的“道具”、“当前状态”、“兵法”按键，而“关闭”按键则采用了明显不同于其他按键的式样。这么多的信息在一起却看得清清楚楚，足见光荣功底深厚。

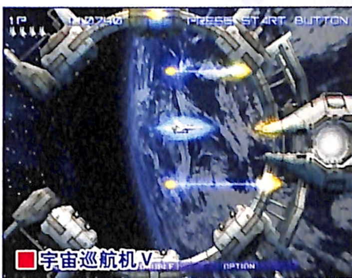
■机器人射击游戏

《武装雄狮》

《武装雄狮》是世嘉的一代名作，其作风硬朗，临场感极强，堪称拟真操作的个中翘楚。如图所示，其各项指标如残弹、残余燃料等均有直观的进度条来显示，当前使用的武器则以明显提高武器图标的亮度来与未使用武器进行区分，再加上色彩醒目的准星，整个画面上传达的信息虽然非常多却不复杂，玩家很容易就能找到所需要的信息。



■恶魔战士



■宇宙巡航机Ⅴ



■真・三国无双4



■DDR



■最终幻想Ⅻ


■三国志

五、总结

总而言之，游戏界面的设计不是一件简单轻松的事。设计者不仅要考虑美观性，更要考虑到实用性。首先要建立屏幕的规划方案，其次确定游戏采取何种视点，最后决定游戏所采用的交互方式，除此之外，还应该考虑以下方面的内容，如：

- ◆游戏中按键触发后会发生的事件
- ◆界面包含的步骤和次序
- ◆对玩家的指引系统
- ◆玩家角色的运动方式
- ◆菜单的构造
- ◆游戏的故事背景
- ◆文本的字体和语言种类
- ◆图标的明确性
- ◆数字的含义和显示方式
- ◆游戏的美学风格
- ◆界面元素的混合效果
- ◆声音对界面的影响

总之，写本文的目的也是为了抛砖引玉，希望通过这篇拙文大家能对界面设计有一个初步的概念，有机会对我们的游戏事业也做出一定的贡献吧。

后记

想写有关界面设计的稿子其实已经有些时间了，一来前段时间正从事网页设计工作，虽无建树却对界面略有些心得，二来目前在上海GA游戏策划学习中也提到了相关的课程，不敢独享，愿与同僚分享之，碍于本人知识所限，故文中若出现不妥之处还请各位海涵，希望各位有心从事游戏设计的朋友都能参与进来共同讨论。（本人levelup.cn注册ID：冷弦无情）

参考书目《游戏设计技术》、《情感化设计》、《游戏的设计与开发》、《设计心理学》

文 SILENCE



阴阳界开出的一朵奇葩

——“《东京魔人学园》系列”杂谈

1998年6月18日，一家主业为制作电影和影像制品的公司ASMIK ACE在PS上推出了一款名为《东京魔人学园剑风帖》的游戏。这款融合了S·RPG以及AVG类型的异色游戏因为主流程部分采用了传统的音响小说的方式，而且没有像其他音响小说类型游戏那样设置大量的情节分支，因此在国内吸引的玩家不多，很多玩家因为无法忍受连续一个多小时完全看不懂的剧情而远离了这一系列。但是在日本，该系列却以唯美的人设、风水阴阳术的题材吸引了大量拥护者，从1998年到2004年的短短六年中，ASMIK ACE开发了八款系列游戏，衍生出的周边产品如小说、漫画、画集、CD等不计其数，成为又一个拥有固定用户群的常青系列。在日本YAHOO搜索一下“东京魔人学园”，能够找到相关网页152000项以上，无数同人小说及同人CG漫画站的存在，揭示着这一系列对日本玩家具有怎样巨大的吸引力。

实际上，作为游戏而言，“《东京魔人学园》系列”（以下简称“《东》系列”）吸引到如此多的拥护者并非仅仅依靠她独特的世界观，在游戏战略部分的S·RPG元素上，这一系列的诸多具有特色的元素也使他成为一款能够给玩家带来大量研究乐趣的佳作。游戏难度方面相对比较简单，但是各种系统的变化和深化却值得玩家一再深入研究，而方阵技、式神创成等系统的加入，也能使玩家获得创造的成就感。在战略部分，与一些传统的S·RPG游戏设置难度的方法不同，“《东》系列”并不是依靠敌我悬殊的力量对比来刁难玩家，而是要求玩家通过计算，以准确的人物行进路线和站立方位的安排，结合各种距离和效果的攻击技来追求最大的效率，甚至由此衍生出特殊的课题模式，要求玩家在各种苛刻的条件下完成不同关卡的课题，从中可见该系列系统的缜密。

作为一款在日本大获成功的系列游戏，“《东》系列”的成功要素是由方方面面结合起来的。这个专题既是对整个“《东》系列”的回顾，同时也是为了检索这个系列的成功要素，为国内的游戏制作者以及游戏爱好者提供一定的参考。

一、世界观

◆阴阳

阴阳的概念贯穿在整个“《东》系列”之中，将风水五行以及阴阳辟邪的方术作为世界观的主要部分。游戏人物依照戏剧的传统分为阴阳两个对立面，并且直接沿用了阴阳术辟邪对象的鬼道概念，对于日本这样一个人人皆知安倍晴明大名的国度而言，阴阳术的题材本身已经集中了一定的关注程度。同时，“《东》系列”并不像一些传统的反映阴阳对立的游戏或者影像作品那样立场完全站在代表光明的阴阳术士及其同伴这边，对阴阳两方阵营的自由选择以及通过对人物心理的剖析，站立于黑暗面的鬼道众——阴的一边，也不再纯粹是那种夸张而单纯的野心生物了。每每在一话之中，为敌人的复杂性格以及对世界的认识给与一定的理解和同情，使正反两面的人物形象都可以得到活化的机会，因此，在游戏主干的剧情部分，才能不依靠选择分支而长久地吸引玩家关注人物的命运。



日本和我国一样，有着丰富的宗教文化背景，本土的神道教和外来的佛教以及基督教构成了日本宗教的体系。而在“《东》系列”中，却比日本的宗教体系更为兼容并蓄，除了这三大宗教的背景以外，制作者将很多宗教神话元素添加于内，因此，我们既可以在游戏中看到中国的风水堪舆术，也可以看到北欧神话、西洋占星术、剑道等等多样化的元素。对于日本的动漫游戏制作人来说，在自己的作品中不出现任何一点神话宗教或者古文化的影响，是不可想象的。而“《东》系列”的制作人今井秋芳却以直接而不突兀的方式将世界宗教神话作了一个集合型的风物大观，这一点也是吸引那些偏好在游戏中获得一些文化感知的玩家其原因所在。

◆轮回宿命说

无论何种体系的神话或宗教，总是在有意无意回避着人类的死亡问题，以各种方式来制造一个人类向往的死后世界。相对于西方的末日审判说，佛教的轮回宿命似乎更能得到现实中人的接受和向往。于是，我们可以看到日本动漫有超过一半的作品都在叙述轮回的故事，而主人公们也总能超越过百年千年的生命，天马行空地在任何时代纵横。

相对而言，“《东》系列”在利用轮回说方面，似乎更高明一些。在转世轮回的基础上，还导入了宿星的概念，几位主人公的人格通过宿星的概念得到延续和跳转，甚至连姓名在每一世中的重现都得到了最好的解释。实际上，这是比纯粹扩展故事框架更为聪明的做法，由第一部成功的作品开始，基本建立了人格魅力的主人公们，形象以及名称在系列中相对固定，但是随着时代背景的更换，却可以赋予更多的戏剧变局，同时，在开发游戏以外的周边产品如小说或漫画时，也能够保证读者延续最大的代入感。每一款系列新作的发售，等于是几个主人公人气的进一步聚集，但又不是一成不变的篇外篇的故事套路，使主人公们各自的拥护者可以保持长期的投入。

再来考较一下几位主人公的性格设置，有充满阳刚之气的青年，有背负着沉重命运的大叔，有善良柔弱却身为救世核心的女主人公，有可爱活泼的女弓箭手，有亦正亦邪的年轻僧侣，有长发的帅哥BOSS，有妖艳的御姐，也有像《樱花大战》里艾丽丝那样的萝莉……主要角色的性格特征基本涵盖了动漫游戏作品受欢迎的形象典型，也就难怪会产生那么多狂热的同人了。



◆时代剧特征

《东京魔人学园 剑风帖》的故事开始于世纪末的东京，以高校转校生接触到风水异动作为开始，逐渐走入到救世传说以及阴阳术的世界中去。以发售时间迎合世纪末，并且以校园传奇作为载体，对于游戏动漫的主要受众群——学生来讲，已经获得了最基本的认知程度。随着系列的展开，将人物的基本设定纳入到江户时代，甚至带入到北欧神话的“诸神黄昏”时代中去，充满了时代剧特征。尤其在《外法帖血风录》中，幕末新撰组和北欧奥丁神话这样为人熟知的典故直接出现，不仅是对于日本玩家，就是我国的玩家，也会因为接触过大量同样题材的游戏作品而得到第一时间的亲切感吧。

二、游戏系统



◆人物技

在一切S·RPG中，角色所获得的各种攻击以及辅助技的设定是最能体现游戏平衡度以及乐趣的重要因素。良好的人物技能的设定，会带来更多的战术和玩家思路的体现。在“《东》系列”里，人物的技能种类分割非常细致，攻击技能分为直接、间接、短兵、远程、单一、范围、原地、吹飞、物理、辅助等多个类别。其中最为重要的是带有吹飞效果的范围技，如何选择有利的站位以吹飞技使目标外的敌人受到间接伤害，这种乐趣是很多S·RPG游戏所不具备的，而依靠吹飞技来实现最大效率的消灭敌人也就成为《胧绮谭》里课题模式主要考验玩家的地方。在辅助类别的攻击技里，有很多特殊的攻击后状态，例如将敌人变成雪人、炎化、破防等等；而敌人的攻击也经常会以将我方角色变为不能攻击的动物的诅咒，以及封印能力类别的暗斗效果等等，给战斗增加了不少变化。在法术类别的技能中，首先在名称上就体现出了这款游戏的特质，以天使或神话传说人物为名给游戏增加了一定的文化底蕴，而辅助效果里各种增防加攻以及特殊状态如“金刚”等等的加入，也能够让玩家不用通过一味的砍杀去形式化地挑战关卡。

◆方阵技

S·RPG中连携技或者组合攻击并不在少数，但是“东京魔人学园”系列提出的方阵技概念除了更贴近阴阳方术的题材以外，还带来更多的变化和乐趣。在该系列游戏中，方阵技的发动是以具有一定良好向性的角色，以一定规则的方位站立来发动的。首先是发现方阵技发动条件就满足了玩家探秘的要求，同时，根据发动角色的不同，方阵技除了在地图上大威力的攻击范围敌人以外，也会产生各种辅助效果，而且角色在方阵技中的演出一般也和他们的关系以及一定的背景故事相关，使玩家更贴近人物的命运。

在《外法帖》中更是导入了原创方阵技的系统，玩家通过自行对发动角色、方位的设置来创造新的方阵技，效果和不同辅助作用的探究给原本就很丰富的游戏系统带来更多的研究乐趣。

◆品物交换

“《东》系列”在主干流程的战斗部分由于角色们各种技能的配备，尤其是吹飞技的存在，难度并不高，而在战斗中使用物品要消耗气力值，还不如以辅助技能来实施回复手段（这样同时能获得经验值），所以物品使用的作用有一定的削减。但是整个系列在道具上的设置却又是非常丰富的，各种道具的名称都有一定的典故，而在战斗中获得道具也能在“如月古董品店”得到鉴定和交换，一旦找到或者合成出珍稀的道具，也会使具有收集癖好的玩家得到很大的成就感。

◆感情入力

在“《东》系列”里，也有类似于《樱花大战》时限LIPS问答系统的出现，但是与选择回答的方式不同，这里的感情入力是以手柄的四个方向键以及四个功能键来选择针对对象的情绪反应。一般而言，大部分的感情入力都是选择右边“爱”、“友”、“同”、“喜”较为友好的情绪反应，但是偶尔以较为冷漠或者反常的反应来观看对象的情绪变化也是非常有趣的，甚至有些角色必须要以冷漠无礼的态度对待才能获得他的好感。感情入力的选择并不会造成很大的情节分支，但是也会使剧情的发展方向受到一些改变，同时会影响到玩家对新闻记事性质的“瓦版”的收集，对于追求完美的玩家来讲，很有可能为了缺漏一块瓦版，而将长长一段剧情重玩。

感情入力的最大效果是增加人物之间的好感度，从而使人物的一些基本数值发生变化，这点相信大家都能看出是受到《樱花大战》的启发。而具有好感的角色紧邻，更能使对方获得一定的辅助效果，这样也体现出了更多的战术变化。

◆式神创成

式神，似乎是阴阳术题材的作品中永远不可缺少的。在《外法帖》里出现的式神创成系统几乎使整个游戏的乐趣上升一倍。做成的式神不但能给角色濒危时带来各种反击效果和特殊的技能，同时，创造式神本身就需要玩家寻觅各种道具作为原材料，这样又驱使玩家投入到道具收集里去。同时，式神精美的图鉴以及全部来自于神话的典故，使玩家根本无法做到忽视对其的收集，相比大量RPG和S·RPG仅仅以魔物图鉴作为玩家收集的驱动力来讲，是高明得多了。

◆灵场与螺旋洞

在结束游戏序幕后，每一话之前，都能允许玩家进入到灵场进行修炼。这一系统等同于许多同类游戏里的修炼场。然而，对于这样一款难度偏低的S·RPG来讲，修炼主人公几乎等于更残酷的蹂躏敌方杂兵，因而，修练场更重要的作用是收集道具以及演练和发现方阵技。

在《胧绮谭》里出现的螺旋洞等于是一个课题模式，每一关都会要求玩家以一定的条件来过关，对角色行动方位以及吹飞技选择的严密计算形成了特殊的难度和挑战性，这是在其他S·RPG游戏里不可多见的。

◆符咒

《符咒封录》最主要的游戏系统是类似于卡片游戏的卡片系统。在《符咒封录》里，符咒分为人物、凭依式神、结界式神、法术和土地符五类，基本囊括了同系列其他作品中的技能系统，而卡片对战游戏所特有的战略性和收集乐趣在阴阳术的题材基础上也得到了拓宽。

◆预定入力以及开眼系统

这两个系统都是《外法帖血风录》所导入的概念。预定入力（修行）是在一话之前给与选择出的角色一次强化的机会，可以针对性地提升某项数值，同时，根据角色的不同以探索去寻找各种道具也为玩家收集道具和式神素材提供了便利。

而开眼系统类似于其他S·RPG里的交代系统，由电脑自行控制角色的行动。这是制作者为了满足感到游戏难度不高的玩家的一种贴心设计，而对于战斗中大量特殊状态发生的可能，以开眼来代替玩家控制也能更有效率地迅速解除异常状态。另外，由于每个角色在“开眼”之后都有各自不同的行动规律，加以观察和利用也为战斗增加了异样的乐趣。

“《东京魔人学园》系列”周边一览



■ 游戏

游戏名称	发售平台	发售日期
《东京魔人学园 剑风帖》	PS	1998年6月18日
《东京魔人学园 胧绮谭》	PS	1999年
《东京魔人学园 人之章》	PS	1999年
《东京魔人学园 外法帖》	PS	2000年
《东京魔人学园 符咒封录》	WS	2000年
《东京魔人学园 符咒封录》	PS2	2004年3月13日
《东京魔人学园 外法帖·血风录》	PS2	2004年8月12日
《九龙妖魔学院纪》（外传）	PS2	2004年9月12日

■ 攻略

攻略名称	出版商
《东京魔人学园 剑风帖 公式攻略本》	光荣
《东京魔人学园 剑风帖 完全攻略本》	角川书店
《东京魔人学园 剑风帖 完全攻略指引》	光荣
《东京魔人学园 胧绮谭 完全攻略指引》	光荣
《东京魔人学园 剑风帖纪行 东京异谭》	光荣
《东京魔人学园 符咒封录 公式攻略本》	光荣
《东京魔人学园 符咒封录 完全攻略指引》	光荣
《东京魔人学园 外法帖血风录 公式FAN BOOK》	SOFT BANK
《东京魔人学园 外法帖血风录 皆传书》	光荣

■ 画集

- ◆《东京魔人学园完全设定集》
- ◆《东京魔人学园浮世绘卷 阳之卷》
- ◆《东京魔人学园浮世绘卷 阴之卷》

■ 广播剧

广播剧名称	播映时间
《东京魔人学园 退魔阵》	日本电台每周五（已播完）
《东京魔人学园》	TBS电台每周五（已播完）

■ CD

- ◆《东京魔人学园 奏乐抄》
- ◆《东京魔人学园 奏乐抄人之章》
- ◆《东京魔人学园 退魔阵》（共三辑）
- ◆《东京魔人学园 退魔阵诗篇˜樱月夜》
- ◆《东京魔人学园 月红传》（前后篇）
- ◆《东京魔人学园 月红传诗篇》
- ◆《东京魔人学园 黄龙祭》

■ 小说

- ◆《东京魔人学园 双龙变》
- ◆《东京魔人学园 双妖变》
- ◆《东京魔人学园 双刹变》
- ◆《东京魔人学园 双惺变》
- ◆《东京魔人学园 双尸变》
- ◆《东京魔人学园 双螺变》
- ◆《东京魔人学园 双凰变》

■ 漫画

- ◆《漫画魔人·东京魔人学园 剑风帖·激画传》（阴）（阳）（胧）（变）共四辑
- ◆《东京魔人学园短篇集》（共3辑）
- ◆《东京魔人学园》（共发行2卷）
- ◆《东京魔人学园外传 妖都镇魂歌》（连载中）

■ 活动

活动名称	时间	地点
“真神学园毕业生同窗会”	1999/5/15	崎玉县朝霞市市民会馆
“东京魔人学园”公开录音	1999/10/24	不详

后记 从以上对这一系列的分析和周边罗列可以看出，一个成功的游戏系列除了对定位的准确和设定的精心以外，对周边渠道开拓的商业意识也是很重要的一环。处于刚刚起步的阶段，我国的电玩产业尚未形成其系统的商业运作模式，对于刺激受众的市场宣传方法来讲还比较单一，另外，尚处于模仿阶段的我国游戏制作人，在创新能力上的开拓也需要得到加强。“《东》系列”的一切成功点都值得借鉴和学习。



罗武者之前世今生·RELOAD

文 罗炜

1

严谨的治学态度是先了解再验证后怀疑，而不是反其道而行之，讨论问题亦应如此。

其实像《罗武者之前世今生》这种名作系列回顾文章有种很省事很简练的写法，在下未敢藏私，特附于此，愿与诸君共享：把该系列够分量有影响的主流作品按时间顺序纵向对比一遍，哪些精华有所继承，哪些糟粕未曾舍弃，何为锦上添花，何为画蛇添足；再找些个同期发售的同类型游戏（还得是名作）横向逐一比较一番，理出利弊得失，必要时大可画张图制个表什么的，一目了然。我得承认，如此写法哪怕是文笔平庸堆砌辞藻用词艰深晦涩造句刻板老套读起来味同嚼蜡枯燥乏味"面目可憎，如同瘪三"，读者也能够很轻易地从中找到自己感兴趣或是有收藏价值的资讯，只可惜这种八股文风实在有违笔者写作的美学，着实难以恭维，非不能为，实不屑为也。

杜牧在《答庄充书》里说："凡为文以意为主，以气为辅，以辞彩章句为之兵卫。"强调思想内容的重要性，认为形式要为内容服务；清代的王夫之也在《聊斋诗话》里说过类似的话："无论诗歌与长行文字，俱以意为主。意犹帅也，无帅之兵谓之乌合。"所以我才认为那种八股文风并不适用于《鬼武者》这种玩家对游戏的感悟所得远大于官方资料的游戏，因为相关资料的堆砌列举非但无助于玩家们对这个系列进行深入了解，相反甚至还会起到淡化主题分散注意力的反效果。正如钱钟书先生所说："觉得鸡蛋好吃就行了，何必去看那只下蛋的母鸡呢？"同理，就算把"《鬼武者》系列"的整个制作班底、台前幕后、花絮佚事摸得再详尽搞得再透彻，玩家的操作水准和战术意识也不可能因此有丝毫的提升，对《鬼武者》这个游戏系列也不会有更深沉的感悟和更精辟的理解。毕竟游戏这玩意儿原本就是拿来娱乐而不是用来解构的。

事实上我曾接触过很多对"《鬼武者》系列"抱有偏见的玩家，我只能用"偏见"这个词而不是"误解"或是其他词义相近的词语，因为他们几乎所有的观点和论调在我这个《鬼武者》铁杆玩家眼里都是极其荒谬和愚蠢的，以至于不愿浪费时间去批驳这些无稽之谈，毕竟在经历过漫长而激烈的辩论、争吵、相互鄙视乃至人身攻击最终玉石俱焚之后，我现在已经能够很轻易地分辨出哪些人是能够说服教育劝其改悔向善而哪些人则是冥顽不灵病入膏肓无可救药的。据我观察，他们那些愚昧的偏见通常都是缘自无知，不是对《鬼武者》这个游戏系列相关资讯的无知，实际上他们都接触过"《鬼武者》系列"的部分作品（当然我并不指望他们有多高的造诣）并对我先前列举的那些东西耳熟能详倒背入流，我的意思是因为某些原因他们对这些游戏本身的理解还停留在浅

尝辄止的层面上而没有对其进行深入了解，这种现象令我感到遗憾。

我既无意回避也不能否认“《鬼武者》系列”的确有很多缺陷，更不打算为这些白璧微瑕进行辩解或掩饰，但是我希望至少那些批评者能够戳到软肋命中要害而不是无的放矢地贬低挖苦嘲讽甚至漫骂，所以我打算在这里给他们补补课扫扫盲，要知道严谨的治学态度是先了解再验证后怀疑，而不是反其道而行之，讨论问题亦应如此。是以我才对某些在旁人眼里很可能就是微不足道的细节不厌其烦地反复阐述论证举例说明，无非就是想告诉他们，有些事物远没有你想象中那么简单，“《鬼武者》系列”之所以能够发展、进化、完善到现如今这般境地，就是由这些看似旁支末梢无足轻重的细节支撑构建起来的，而不是某些人一直以来揪住不放的剧情啊人设啊打击感啊时代背景啊这些无关紧要的事物。

2 难道《鬼武者3》的乐趣，就仅仅在于装备黑羽织之后狂按□键的这种“爽快感”吗？

《生化危机4》欧版专家难度打通三遍就腻味了，佣兵模式也没兴趣，《潜龙谍影3 生存》又得等到22号，这段间隔期实在是没有我喜欢的游戏，没办法，只好把《鬼武者2》和《鬼武者3》翻出来，权当是为《新鬼武者》热身吧。先通了一遍《鬼武者3》，自问手感尚未生疏，为谨慎起见，又跑到《鬼武者2》的紫幻梦空间验证了一番。紫幻梦空间还没攻破一半便不由得感叹这《鬼武者2》的一闪难度跟《鬼武者3》鬼难难度那种纯粹以挑战人类反应极限为终极目标的一闪模式着实不可同日而语。有些时候我都觉得后者的一闪系统做得确实颇有些“走火入魔”的味道，能否准确把握一闪判定出现的时机更多的是取决于运气而非经验，随着游戏难度的提高一闪判定持续时间也越来越短，你还要根据自己的按键习惯以及与敌人之间的距离来计算输入提前量，就算经验再丰富输入再精准也难以令成功率始终保持在80～90%这个层面。然而偏生这“信长篇三部曲最终作”为了表现出最终决战的庞大规模与宏伟气势，在通关结算时对杀敌数的要求高得离谱，真有些强人所难了。

众所周知，这《鬼武者3》鬼难难度的一闪判定持续时间较之《鬼武者2》的一闪难度更加短暂，导致成功率无可避免地降低；而通关结算时对总杀敌数的要求太过苛刻，在一闪模式下更是令人难以接受，致使那些为满足虚荣心而选择最高难度进行自我挑战的玩家不得不借助于在游戏中期即可获得的黑羽织，而后更是在食髓知味后由“借助”蜕变为“依赖”。这种趋势愈演愈烈直到登峰造极之时便索性以黑羽织为中心制定攻略方针，其他要素一概退居次席容后再议，也难怪有网友针对这一现象言辞激烈地予以质疑：“难道《鬼武者3》的乐趣，就仅仅在于装备黑羽织之后狂按□键的这种“爽快感”吗？这种虚假的“爽快感”比起自己真正修炼得出的成果，哪一个能带来更持久的乐趣呢？”相比之下《鬼武者2》就合理多了，即便是一闪模式，把沿途遭遇的敌人全部灭口再完成全幻梦空间制霸，900魔斩基本上就达成了。就算是以全称号为最终目标，只要通关时间、一闪回数和剧情完成度这三项指标都获得满分，那么在幻梦空间到达阶数突破30层这一前提下杀敌数只须达到600体即可，相当省事。

由此可见，稻船敬二和他的Onimusha Team太想创新求变了，将大部分精力用于全新3D图形引擎的研发与运用，以至于顾此失彼，忽略了对游戏本身整体架构的调控。而企划的重心由“游戏内涵”朝“表现形式”倾斜的过程中，难免会在有意无意间舍弃了某些本应继承的优点，从而导致爽快感和耐玩度的减弱乃至是丧失。而《新鬼武者》沿用的便是这《鬼武者3》的引擎，从目前所掌握的情报来看画面的提升并不明显，反倒是在“技”、“仲间”、“鬼战术”这些方面进行着大刀阔斧地强化。想来是吸取了《鬼武者3》的教训，才把工作重点放到战斗系统上去的吧。

3 没有一闪系统的“《鬼武者》系列”在我们这些ACT骨灰玩家眼里就是款“渣游戏”。

倘若《鬼武者3》没有加入摇杆控制移动的话，那《鬼武者2》的战斗部分无疑是信长篇三部曲中最棒的。武器类型相当齐全，劈砍系、贯通系、打击系，应有尽有，《鬼武者3》中左马介的武器虽然要多出不少，然则始终没能跳出这个框架（雅克的武器是另一套风格，没有可比性，暂且不论）。而且每把鬼之武器都有自己独特的三段蓄力攻击方式，这种设计使得玩家哪怕是不会使用一闪或者无意修炼一闪甚至是根本就不知一闪为何物，也不会因此增加通关的难度。我们常说一闪是战斗的精髓，但精髓不等于全部，掌握、理解、运用它，玩家们固然会获得更多的乐趣，但就算没有这个系统，奥义技、秘传技、鬼战术这些战斗技巧依然能令人们感受到精准的打击感、使出豪快威猛的招式、观赏气势磅礴的华丽演出。但就目前的情况来看，《鬼武者2》正面临着《新鬼武者》的强力挑战，虽然《新鬼武者》很有可能一名角色只能使用一种武器而不是像“信长三部曲”那样一名角色拥有多套动作模组。在我看来角色所拥有的武器种类多少与否是无法从根本上影响战斗乐趣的，要知道《鬼泣》从始至终但丁的主武器模组就那么两套，拳与剑，打起来却毫无沉闷之感，既热闹又华丽，过瘾得很。当然《新鬼武者》是无法像《鬼泣》那样即时切换武器的，但是切换所操控的角色实际上就是变相地切换武器嘛，从这个角度来看《新鬼武者》与《鬼泣3》更为相似：包括结城秀康在内的5名角色对应但丁的5种武器；但丁可以在开始任务前或者在时空神像处进行武器组合的调整，而结城秀康也可以在破魔阵选择与其组队的同伴；战斗中可以在预设的两把武器/两套动作模组间进行即时切换从而形成连击。由此可见稻船兄的“拿来主义”学得还蛮不错的嘛。

诚然，没有一闪系统的“《鬼武者》系列”在我们这些ACT骨灰玩家眼里就是款“渣游戏”。But do not forget，骨灰也是由菜鸟炼成的，我可不认为有人会在还没开始喜欢某个游戏时就去研究它。而《鬼武者2》就是用这些简单易上手稍加演练便能熟练使用的技巧看似辅助实则引诱玩家们破关斩将，令其欲罢而不能，待到出现通关结算画面时再一盆冷水当头浇下：想获得“鬼武者”称号？把一闪回数练上去先！于是乎，想要更上一层楼的玩家就只能从最低级的造魔开始，老打老实地闷头苦练一闪，按成鼠标手，搓出腱鞘炎，培养出浓厚兴趣来了，逐渐掌握诀窍之后就开始享受秒杀敌人的快感，一剑光寒十九州，虽千万人吾往矣；然则在修罗场中混迹久了总有厌倦的时候，此时大可抛开一时之胜负静下心挑战自我，最终向一闪模式全称号发起冲击。

而《鬼武者3》在这些方面却做得



很糟糕，秘传技取消，奥义技削弱，却新增了个实用度不高却极难上手的“十连斩”系统，同样是依照特定节奏输入指令，我有那闲工夫去练这鸡肋“十连斩”还不如去练那实用度更高演出效果更加华丽使出后更有成就感的“连锁一闪”呢。该不是稻船敬二那家伙想当然地认为《鬼武者 3》的购买者肯定都玩过前作，就没有必要浪费时间耗费心血去培养吧.？忽然想起《鬼武者 3》在游戏房盘井没有专门的文档针对赤黄青三色魂魄作说明讲解（Jacques在比睿山获得的“鬼武者之书”也只提到了紫魂变身和鬼缚），或许Onimusha Team那帮家伙当初就没有把那些初次接触“《鬼武者》系列”的玩家列入潜在购买名单之中吧。然而既然如此，又何必耗费制作资源去请 Jean Reno 来为游戏代言并邀金城武复出以吸引那些因偶像魅力而购买游戏的玩家呢，如果不是制作部门与宣传部门各行其是互不咬弦缺乏协调导致这种前后矛盾的局面出现的话，那我亦只能不无恶意地猜度当时Capcom财政状况的糟糕程度和《鬼武者 3》制作经费的窘迫状况已不允许 Onimusha Team 的家伙们将资源用于这些细节的调整了。现在Capcom痛定思痛，把《新鬼武者》面向的购买群体年龄往下调整，大量增加技术含量较低的战斗动作，再度邀请人气歌手演唱主题曲，这一系列的举动我也只能将其理解为此乃 Capcom 向 Light User 伸出的橄榄枝。这些变更对我们这些 Core User而言影响是微不足道的，不过如果《新鬼武者》的销量能因此达到Capcom的预期值，也不失为一个好消息。

前面我也曾指出《鬼武者 3》的制作班底对一闪这个所谓战斗核心的处理缺乏清醒的认识，一味增设高难度并相应地缩减玩家的按键反应时间却忘记了爽快感和挑战性亦应与时俱进，正如网友所说：“没有一闪要素的《鬼武者》只是款普通的动作游戏，而只有一闪的《鬼武者》也不过是款考验玩家反应速度的测试软件。”平心而论，应该说“将一闪难度从难易度的选项中分离出来归入模式选项”这一调整，就算不称其为败笔，其对游戏素质的影响至少也是弊大于利的。我们都知道《鬼武者 2》一闪难度基本上是以普通难度为原型稍加调整而成，因此假如我们强迫自己全程使用一闪来攻略困难难度，就会发现一闪难度对战斗技巧的要求尚不及困难难度，如此一来就形成了微妙的平衡，就算玩家的反应速度难以满足指令输入时间的要求，亦可通过反复受创以视觉、听觉和触觉（玩家所控角色遭受攻击时手柄产生的震动）对敌人攻击动作进行强化记忆形成条件反射，此谓之“以勤补拙”，因为普通难度无论是同屏敌人的数量、种类、攻击力还是战斗欲望和配合意识都被控制在“初次挑战者尚可接受”的范围之内，在优先强化柳生阵羽织提升防御力的前提下令玩家们得以有充裕的存活时间并保持轻松的心态来与敌人周旋，从实战中吸取经验而无须频繁光顾破魔镜，从而以后天的勤奋来弥补先天的缺陷。而《鬼武者 3》却是画蛇添足，将难度与模式的搭配选择权交给玩家，从而打破了这种平衡。考虑到即将发售的《新鬼武者》在各方面都沿袭了《鬼武者 2》所独有的系统，比如多仲间、品物购买及交换、长时间的二人协力作战等，所以这次的难度设置很有可能会重新加入“一闪”难度而不再划分到模式那一栏去。

4 如果没有通过“鬼难难度＋一闪模式”的挑战，就没资格评价这个系列。

早在去年夏天笔者就在拙作《幻魔征伐之道》中指出：《鬼武者 3》“普通难度的一闪修炼，是靠技术、观察和经验；而换作鬼难难度，一闪判定所持续的时间已经超出了正常人的反应极限，所以在这种情况下想要快速完成修炼就只能靠运气、手感。”也就是说，原本通过玩家刻苦修炼而得以掌握的战斗技巧却因为游戏本身不合理的某些设置而导致实用度剧减，迫使玩家为达到预设目标而采用某些以牺牲游戏乐趣为代价的极端手段，最终导致了《鬼武者 3》整体架构的偏差和游戏乐趣的减弱。

或许有些人会认为在限定条件下将这两款游戏拿来作比较缺乏说服力，因为并不是任何一个玩家每次进行游戏都是以尽可能多地收集特殊称号为目标的，他们通常不会去尝试挑战高难度，也自认为没实力挑战一闪模式，甚至从始至终都没有使用一闪这种技巧的主观愿望，或者试图以某些取巧的方式来使用这种技巧，要不就是一味地砍杀，更不知“黑羽织”为何物，通关结算时连“鬼武者”的称号都无缘目睹，但是他们从《鬼武者 3》这款游戏中所获得的乐趣并不见得就比《鬼武者 2》要少到哪里去。这种说法看似颇有道理，仿佛也能起到点混淆视听的作用。事实上在我所知道的《鬼武者》爱好者里也确实有那种为了所谓的“平衡性”而坚决不使用“黑羽织”甚至不惜为此放弃“光速”称号的玩家，的确是精神可嘉，令人钦佩不已。不过很遗憾，他这份坚持只限于在普通难度进行游戏时，一旦换作鬼难难度，便泯然于众人，明珠暗投同流合污，真是令人感伤。

而我亦只想指出两点，第一，一个“《鬼武者》系列”的 Fans 如果没有挑战并通过“鬼难难度＋一闪模式“的挑战，就没资格评价这个系列，更别说对其他有资格发表评论的人提出质疑了。作为一款动作游戏，如果玩家对其的了解与认知依然停留在普通难度（系统内定的入门级默认难度）的水准，你我都知道动作游戏某些内容的独特意义要到特定难度才会体现出来，因此我认为如此程度的认知或感悟和盲人摸象没有任何本质意义上的区别；第二，纵使我们承认这种比较的方式不够合理，那也是制作者对同一系列两款作品的终极难度的设计不合理，在制作理念方面缺乏延续性，在游戏进行中给玩家造成困扰，而玩家正是根据游戏所给予的这些信息来对两款游戏进行比较，不管得出什么样的结论，都是建立在游戏自身所体现出来的素质之上，所以即便承认比较方式的不合理，也无法改变这种“错误”方式所得出的“错误”结论是缘于制作者本身的“错误”的因果关系。

好吧，你也知道我不想把这段文字搞成艰深晦涩云遮雾绕的哲学讲座逻辑分析，事实上随着分析的深入我忽然发现正在作茧自缚，显然这与我在校期间习惯在《马克思主义哲学原理》课时补充睡眠不无关联。目前摆在我们面前的最终结果便是，无论从哪个角度来看，《鬼武者 2》其战斗系统的整体把握都要比其后继者略胜一筹，虽然某些细节还有待改善，不过你也看到这段的篇幅已经够长了，为了避免读者们阅读疲劳，这些鸡毛蒜皮只鳞片爪的事儿我们留到以后再说。

有《生化危机 4》的成功案例在前，所以我衷心期盼《新鬼武者》能够取消通关评价和特殊称号，这样就不会重蹈《鬼武者 3》的覆辙，而游戏的耐玩度也不会因此而减弱。虽然我曾说过“《生化危机 4》欧版专家难度打通三遍就腻味了”，但那因为是敌人太笨的缘故，玩家一旦找到打法就能将其吃得死死的。当然“《鬼武者》系列”的敌人也不是很聪明，但在一闪模式里情况就截然不同了，所以即使取消“一气”“光速”等称号，只要一闪模式还在且某项隐藏要素一定要完成一闪模式后才能开启，相信《新鬼武者》应该不会沦落到《生化危机4》那般田地。

5 设计得最好的流程就是让玩家全心投入游戏而不会察觉这里面有哪点不对劲。



"曾经有段真挚的感情放在我面前，但是我却不懂得珍惜，直到失去以后才后悔莫及，人世间最痛苦的事情莫过于此……"身为一名资深去死团员，感情这种问题我没有发言权，然则作为一个Onimusha Fan，对这句话倒也称得上是感触良多，因为《鬼武者3》在易筋洗髓的变革中抛舍的东西着实不少，堪称精华与糟粕齐飞。有些东西，当年在玩《鬼武者》甚至《鬼武者2》时尚不觉得有何特别，从未留意，直至《鬼武者3》入手方知逝者如斯，惟有追忆，比如这流程设计。为什么在《鬼武者》与《幻魔鬼武者》的相关章节不提这个问题？因为没有问题。最好的CG就是让观众看不出这是CG，而设计得最好的流程就是让玩家全心投入游戏而不会察觉这里面有哪点不对劲。

其实我对《鬼武者3》的流程设计可谓是深恶痛绝，自由度低得令人发指，整个流程按照"本能寺→凯旋门+地下水道+巴黎圣母院→比睿山→界之町→海底神殿→动物园→修道院→琵琶湖→安土城→埃菲尔铁塔→本能寺"的场景分布被切割成好几段，其间禁止往返，严重损害了玩家们探索与搜集的乐趣，一旦引发舞台更替的剧情，先前所在的场景中未能及时取得的装备道具统统就此别过，令人扼腕。笔者初次将《鬼武者3》通关就是因为不慎错过了一个魔空空间，导致紫羽织未能入手且痛失"鬼武者"称号。坦白说这种剥夺玩家游戏舞台选择权利的"一条道走到黑"式场景设计给我的感觉就像《潜龙谍影2》的拆弹任务，被人牵着鼻子走，疲于奔命，这种感觉真是糟透了，所以《潜龙谍影3》很明智地摒弃了这种设计。我希望稻船也能够言而有信，真正做到他在接受采访时所说的"改变以门来划分游戏区域"，就算搞成《鬼泣》那样的关卡制也没关系。毕竟《鬼泣》整个流程只是随城门前吊桥的收起和幽灵船的起航而断成三截，比《鬼武者3》那被切割得支离破碎如同断线项链的下场好多了。所以说关卡制不是问题的关键，再说自《鬼泣2》起即可自由选关了，漏掉了重要物品也无须读档重来，更不必担心存档错过时机，无从补救。

即使不能自由选关，就以往"《鬼武者》系列"的表现来看，要做到随意往返也不难，最起码我对《鬼武者》的场景设计相当满意，除了游戏后期因为剧情发展导致幻魔塔自地底祭坛升起破坏了天守阁部分建筑以至于某些区域无法进入之外。其他尚存的场景在左马介举弓搭箭挽弦射出破魔箭之前皆可随便进出，要知道穿着鬼神大铠在稻叶山城内东游西逛翻箱倒柜找萤石收卷物顺道抓几只幻魔来练刀的感觉相当惬意，最起码玩家在游戏后期操作技巧已臻化境时还能够前往某些幻魔出没频繁之地进行针对性特训，而无须像《鬼武者3》那样在本能寺前的魔空空间费时费力地反复进出，毕竟有些高阶幻魔是修炼模式没有收录的。可惜《鬼武者2》并没有全盘继承这一优良传统，在十兵卫回到鬼岛血池之后只能通过光之道在鬼岛与岐阜城的特定传送点之间进行往返，所幸柳生庄、金山町、雾隐之谷这些场景加起来还不到场景总数的30%，就算把其后的鬼玄武和幻魔塔一并计入，也没有超过40%，尚可接受。

然而也仅仅只是"接受"而已。说得不客气些，《鬼武者3》的流程问题早在《鬼武者2》中就有所表现，只不过影响不大，无非就是少拿几个品物的问题，也没人去想自由度什么的，因为在当时《鬼武者2》无论是画面还是操作方式都还没有彻底摆脱《生化危机》的影响，所以很多人就拿同期（2002年4月30日，日版）的《生化危机》NGC版的游戏方式去套《鬼武者2》，觉得没问题，问题在于你拿AVG跟ACT作对比说后者没问题跟前者很相似不就恰巧说明观众的认知有误差吗？但是在《鬼武者2》所取得的巨大成功面前，这个"白玉微瑕"被Onimusha Team以"瑕不掩瑜"的思维方式忽略掉了，因为从结果，也就是《鬼武者3》所反映出来的问题来看，稻船敬二和他的团队并没有意识到这是个问题，更别说引以为鉴了。当然现在说这些也是后知后觉了，不过从中得出的教训在客观地评价《鬼武者2》的历史地位时不容回避，虽然其综合素质是"《鬼武者》系列"彻底3D化以前历代作品中最高的，但在继承前作优点的同时也出现了一些问题，而且由于这些问题没能得到及时纠正，使得其续作在这些问题的表现更加突出，也就是说，《鬼武者3》的失败早在《鬼武者2》发售时就已经决定了。



6 品物交换系统放在《鬼武者》里不伦不类，就算放在RPG里也同样是渣。

其实同类型游戏里面《源氏》对关卡的处理倒是很值得《鬼武者》新作借鉴，虽然这种带有浓厚RPG色彩的探索方式与"《鬼武者》系列"ACT的类型不大搭调，但人家稻船敬二都已经在今年的TGS上发话说要在《新鬼武者》中引入RPG要素，什么分支剧情物品收集，给我的感觉就是《鬼武者2》那套品物收集。其实《鬼武者》之后的每一作都有破坏节奏的新增要素，《幻魔鬼武者》的幽幻塔，三十层，玩家技术再好也只能一层层地打上去，没有越级挑战的说法，赤魂不够解不开封印还得回到以前去过的场地练练级，你在这儿花费个三四十分钟只为件鬼神大铠和个"幻魔鬼武者"的称号；《鬼武者2》的品物交换，就算闭着眼睛乱送都得折腾好些阵子，因为总有些品物令同伴怒容满面，更别说要拿"仲良"称号了。《幻魔鬼武者》的幽幻塔和《鬼武者3》的一闪修炼还好，至少能练习操作技巧培养下战术修养。比如这幻魔塔吧，敌人得算着打，药得省着吃，连吸阵符都得提前想好在哪一层用。而这"品物交换"呢，纯粹就是靠记忆力，毕竟不是每次玩《鬼武者2》都要放本品物交换的列表在手边的；《鬼武者3》的一闪修炼，难度低时倒还没什么，几分钟就过了，要换作高难度，连准备带修炼，至少要在冥界走廊耽搁二十多分钟。就说那鬼难难度吧，把红具足强化到MAX需要23000赤魂，就算是装备了赤羽织，配合吸收Combo，也无法保证1分钟1000魂的练级效率，手感不好拖个半小时也是家常便饭。

这些个把玩家"软禁"在特定地点的所谓"试练"，你不深入去玩是不会察觉到这些要素其实是不合理的，有损流畅度的。比如《鬼武者2》的品物交换，你买品物要钱，钱不够就要去矿山挖金子，赚杀敌数，攒赤魂，这些都是顺道

为之，实际上从剧情发展来看完全没有再进矿坑的必要，明明你出酒店往左拐一路小跑上台阶跟拿伞的女人对话就可以触发剧情离开这里，但是你不能，因为你要赚钱要买品物要讨同伴欢心要让他们为你卖命要拿“仲良”称号要满足你那点微不足道的虚荣心。然后我就拍桌子了，“这他妈是玩游戏吗？摆明是在玩自己！”当然如果玩家不想收集这些个称号就没有这些烦恼，但是既然你稻船敬二和你的 Onimusha Team 把这些东西弄出来就是想让人来玩的，所以你这个制作人得为这些可能造成的后果负责，所以我们在评论《鬼武者2》时就要把这些东西考虑进来——不是看玩家玩到了什么，而是看制作者设计了什么——因此才有人说“品物交换系统做得很有诚意，但是却没有创意。”可谓“费力不讨好”的典型。前些年我向朋友抱怨说这“品物交换”系统放在《鬼武者》这种动作游戏里似乎有些不伦不类，他当即就回答说：“就算放在 RPG 里也同样是渣。”因为这位 M 兄乃是国内某 Square 专题站的少东家，堪称RPG魔人，他既然都这么说了，我自是深以为然，对这“品物交换”愈发怨念深重。

之前我说幽幻塔拖戏，但是若不打幽幻塔照样能拿到“鬼武者”称号；我还说一闪修炼浪费时间，但如果像我第一次破《鬼武者3》那样全程不点“修炼”选项，依然拿得到“鬼武者”称号，顶多是拿不到“黑羽织”爽不了几回白芒暴涨瞬间清空全场的快感看不成追加剧情更无从知晓美型酷男与思春萝莉的暧昧情事罢了；而《鬼武者2》的品物交换，你却无法视而不见置若罔闻，纵览全程，也就只有九块力石和九块鬼石，其中分别有四块在同伴身上，要通过品物交换来获得；还有回复道具，阵羽织升到MAX之前这些同伴给的回复道具是不可或缺的，如果你不想频繁读档的话；最后就是奥义书了，奥义技、溜·一闪、溜·鬼战术，没有奥义书这些攻击手段全都是镜花水月，你说这品物交换系统有多重要？而如此重要的系统却做得如此无趣，通关所需时间不过三四个小时的游戏却要花将近半小时来背书，操作技巧里惟一与之有关的就是跑位，看你如何快速准确地往返于各同伴之间，如果你敢说这个系统很有趣我就一大耳刮子抽醒你。没错，《鬼武者2》在各方面都作得很出色，战斗、手感、流程、收集，几近完美，堪称CG背景与3D人物相结合的《生化危机》Like游戏中的最高杰作，如果不是有那个莫名其妙的品物系统，我对它的评级就不再是“Great”，而是“Perfect”了。

7 Core User 追求游戏流畅度的美好愿望被输红了眼的 Capcom 漠视了。

进入我的PS2记忆卡管理页面，你会发现里面除了少数几个Square的传统名作，其余的居然都是动作游戏，看来不知自何时起我已从PS时代的Square Fan转职为ACT Fan了。玩了这么多动作游戏，在我看来动作游戏这种东西只有两样是实的，根基所在，千变万化不离其宗，不管你怎么创新怎么改良，都是不能抛舍的，扔了你就立马歇菜，家底厚的也是元气大伤，得好些时日才能缓过劲儿来，《鬼泣2》就是个很好的反面教材。哪两样啊？一是节奏，一是平衡，就这两样，其他都是虚的，不定项，可变量，可有可无，随意更换而无伤大雅。

前面说了半天节奏，什么是节奏？节奏好比你拖家带口地去吃喜宴，偌大个厅堂，桌椅摆好，碗筷上齐，宾主落座，然后服务生开始穿插其间，端茶递水。要是司仪觉得万事具备了，就拿起麦克风致“迎宾词”，一干亲友就在台下抓一把瓜子拣几颗花生嗑着掰着边闲聊说笑边等程序进行完好大快朵颐以解饕餮之欲；而此时厨房里烧炖蒸煮各类菜式火候已到，文火慢煲惟等乘盘，凉菜冷盘也早已切好拌妥只待上桌，像火爆肥肠清汤羊肝这种稍微凉点便入不得口必须趁热吃的菜品更是要等司仪闭口方可下锅，这就是节奏，快不得，拖不起，牵一发而动全身，有条不紊地掌控全局。而《鬼武者2》的“品物交换”系统，就好比菜上到一半，客人正吃得酒酣耳热满嘴溜滑，司仪突然跃到台上抓起话筒：“诸位请安静一下，我来给大家介绍，这位是新娘/新郎的XXX......”在座亲朋此时纵使心中百般不愿，碍于情面，也只得停杯罢箸，眼睁睁地看着那肥肠由脆转绵，羊肝自软变硬，酱汁四溢浓香扑鼻的烘肘逐渐冷却无人落箸，被热汤滚油淋得稀烂松软的鱼肉到最后硬得来与细刺浑然一体单凭唇舌竟难以辨别，试问对一个沈宏非的忠实读者而言还有比这更残酷的煎熬么？

虽然这“品物交换”系统只要你找到同伴即可使用，但是十兵卫一回到柳生庄哥几个就各奔东西，不到特定地点连个鬼影子都见不着，所以最大规模的交换通常都出现在十兵卫携阿邑回到金山町之后，这个时候金山毯、矿坑、岐阜城的品物应该已经收集齐了，同伴也都聚集在酒屋里，实为最佳的交换场所。可问题在于，在这之前玩家先是战过高根丹迪斯那个骑士文学爱好者，其后又抱着战国第一美女阿邑，两人同乘一骑星夜驰骋，香车美人，夫复何求？热血激斗囚笼战，温香软玉抱满怀，“性与暴力是人类历史永恒的主题”，古人诚不欺我也。这个时候玩家的情绪应该已经被鼓动起来了，而杉村升也趁热打铁地在其后安排了个亲眼目睹母亲被幻魔杀害的煽情桥段，没想到稻船敬二跳出来挡在玩家面前说：“去交换品物。”我说，你要不要和我一起把烂番茄和臭鸡蛋扔到这家伙脸上？这就是节奏的问题。战斗、手感、流程、收集，这些就是那厅堂、桌椅、碗筷、菜品、服务，尽善尽美，就因为一个蹩脚的司仪，主人家的精心筹备就有小半付之东流了。都说“一粒耗子屎坏了一锅汤”，人家这品物交换系统做得很用心，很有诚意，没有功劳也有苦劳，所以我们不能说这是“耗子屎”，只能说是一勺辣椒酱浇在了奶油蛋糕上，暴殄天物！

然而令我感到震惊地是《新鬼武者》居然又把“品物交换”这陈年旧货给搬出来了，或许是为了增加游戏时间以吸引新玩家吧。总之我就觉得 Core User 追求游戏流畅度的美好愿望被输红了眼的 Capcom 漠视了，《鬼武者2》的黑暗时代又再度降临了，在对《新鬼武者》的热切期待中突然被人掺入些许不安了，愤怒与悲伤同时涌上心头，化作一盆冷水浇熄了罗老师胸腔里翻腾不休的火焰。呃，如果稻船兄赶在您拿到这本杂志之前宣布将不会在《新鬼武者》中设立“仲良”称号，那么上面这段话您就当没看到好了。前面我说这“品物交换”是打乱《鬼武者2》游戏节奏的罪魁祸首，其实有失偏颇，只要玩家把“鬼武者”和“仲良”这两个称号当作那天边的浮云，想怎么打就怎么打，游戏节奏也不会受到多少影响。所以才会出现越是铁杆对“品物评价”越是不爽的现象，因为那些把《鬼武者2》当 A·RPG 玩的 Light User 通常是不会花费那么多精力在称号上呀。

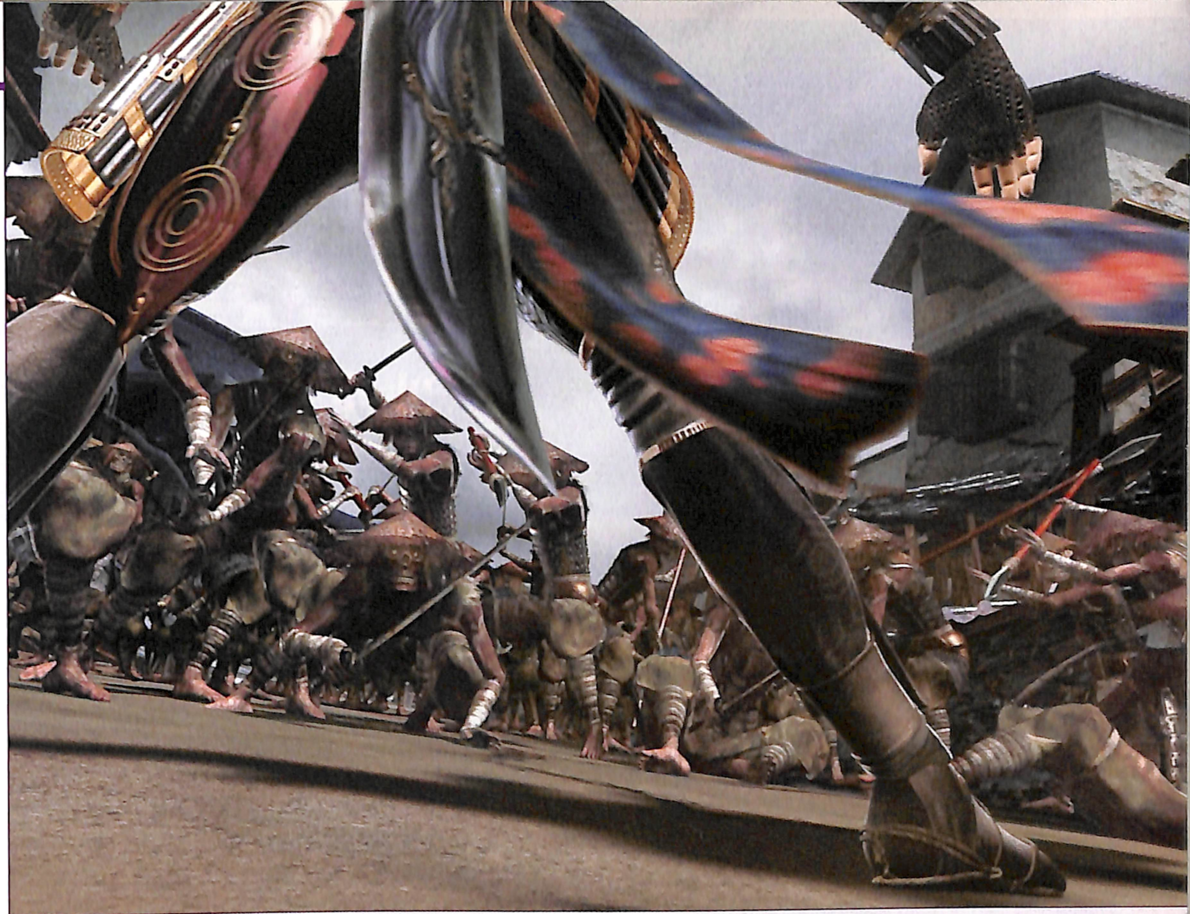


8 可以说 Onimusha Team 自始至终就不曾有过考虑得面面俱到的时候。

前些天朋友塞给我份《MBTI职业倾向测验》硬逼着我作，结果花了二十多分钟作了九十三道单项选择题分析出总共二十条优势与不足，其中有四条极其准确，直接命中要害，戳得我哑口无言。有趣的是这四条评价里优缺点各占一半，分别是“可以很好地遵循已经建立起来的工作安排和工作程序”、“相信传统的可取之处，并且能够遵循传统模式”和“不愿意尝试新的，没有经过考验的观点和想法”、“对变动感到不安，排斥变革”，综合来看，这大概就是所谓的“改良主义者”吧。以此类推，对待游戏的态度亦是如此。就拿着这《新鬼武者》来说吧，我压根儿就没料到Onimusha Team会鼓捣出“从者系统”这种东西，因为自《鬼武者2》起这些同伴在战斗中的表现都是“成事不足，败事有余”的，尤其是“一闪”模式。有些时候实在被他们的笨拙表现气得摔手柄了也不过是跑到“《鬼武者》讨论版”抱怨几句“这些家伙要是能像“《无双》系列”的护卫兵那样接受行动指令就好了——需要削减BOSS体力时让他们奋勇猛攻，牵制BOSS或充当肉盾；而当主角要发动一闪时则转为铁壁状态，以免中断敌人攻击动作致使一闪发动失败。”原本以为就算要加入这种系统至少也得等到次世代去了，没想到在PS2上就能弄出来，看来Capcom当年砸在《鬼武者3》新引擎

上的大把钞票还是很值得嘛。

虽然到目前为止能向同伴下达的命令里还没有我所期望的"铁壁"或"坚守"等防御系指令，然则若是同伴接受"追从"命令后只跟着玩家所操控角色移动而不随意出击的话，倒也可以将就。《鬼武者2》"一闪"模式下有同伴参战的场合我都是按死R1键不放的，因为柳生十兵卫一蓄力他们就跟着蓄力，蓄力满三段也不会自动使用"奥义技"，这样我就可以静下心来清场，不必担心会出现敌人即将出招却被同伴一枪挑飞或者被从屏幕外飞来的念爆符轰趴下的情况，好吧，我承认我对安国寺惠琼这个死胖子尤其不满。在制作《鬼武者3》时稻船大叔可能也察觉到这方面有问题，所以同伴参战的场合比起前作要少得多，然而无论是比睿山的明智左马介还是地下水道的米歇尔，他们的武器都是无法蓄力的……OTZ，地下水道还好办，一路跑过去就是；而比睿山那场强制战就麻烦多了，明智左马介的攻击欲望出奇地旺盛，经常把可怜的刀足轻堵在角度里猛砍，对方连还手的机会都没有，我哪有机会发动一闪啊，巧妇难为无米之炊呀。用"鬼缚"把那刀足轻扯出来吧，还没等人起身，那左马介又杀气腾腾地冲过去了，吓得我赶紧卡位拦住他。这一场战斗打下来可把我郁闷坏了，还好回到琵琶湖时已拿到"黑羽织"了，不然还得郁闷段时间。



忽然发现我在写与《鬼武者》相关的文章时用得最多的一句古语就是"鱼与熊掌二者不可兼得"。可以说Onimusha Team自始至终就不曾有过考虑得面面俱到的时候：《鬼武者》为赶档期而大幅削减游戏内容，虽然如愿以偿地成为首个销量破百万的PS2游戏，却输掉了口碑，就连制作人都承认这是个仓促赶工的半成品；《幻魔鬼武者》倒是画面和游戏性皆令人满意，可惜却在错误的时间出现在了错误的平台上，致使销量惨淡，沦为少数核心玩家的案头藏品；《鬼武者2》倒是大获全胜，被某些人奉为史上最强作，可惜白璧微瑕，落后的CG背景、繁琐的品物系统、笨拙的同伴AI，这三个缺点拉低了我对这款游戏的整体评分；《鬼武者3》前面已经说了，懒得再批一遍。《新鬼武者》虽然还没发售，但就目前公布的情报来看，结城秀康作为主角的重要性无疑是被淡化了。从"连携攻击"与"合体鬼战术"这两条新增要素来看，本作一名角色仅对应一套动作模组应该是既成事实了，因为如果结城秀康拥有多套模组的话，那这"合体鬼战术"的组合方式可就要成倍增长了。而且每名角色都有其独特的鬼战术属性，结城秀康是"雷"，柳生家的小萝莉是"风"，南光坊天海是"炎"，阿初和南蛮人还不清楚，不过从"技"来看后者应该是"地"或"土"，如此一来《鬼武者》系列"的几大传统属性就被分得差不多，结城秀康若是想再增加几套武器，依我看应该是很难的。如果被我侥幸猜中的话，那么结城秀康就得像《鬼武者3》的米歇尔那样沦为"剧情"上的男/女主角了。不如若是"连携攻击"的多样性和同伴的配合程度能达到我的预期值，我倒是不介意牺牲掉可怜的于义丸的，毕竟主角的虚名不过是那天边的浮云。（远目）

9 一旦玩家们对游戏方式感到厌倦，那么这个系列的前景就不容乐观了。

《新鬼武者》刚公布时就有人乱嚼舌头，说什么"《鬼武者》出了这么多代了，游戏方式也没多大改变，早就玩腻了，还来？"我听到以后表面上是不动声色，其实内心也有些担忧。因为"《鬼武者》系列"的剧情历来是弱项，最主要的卖点就是游戏性，明星效应反倒在其次，一旦玩家们对游戏方式感到厌倦，那么这个系列的前景就不容乐观了，不像《生化危机》、《潜龙谍影》和《寂静岭》这些游戏，即使在系统缺乏创新的情况单靠剧情也能卖得很好。其后相关情报逐渐增多，才发现原来Onimusha Team打算借鉴《生化危机4》的成功经验，在确保"《鬼武者》系列"的原有精髓不受冲击的前提下大量引入其他游戏的新颖元素，淡化自身的ACT色彩，以吸引更多的RPG玩家。没办法，谁让日本是RPG大国呢，而《新鬼武者》这种战国生存动作游戏在欧美又没多大市场，只好"放下身段，竭力亲民"了。从"《鬼武者》系列"的长远发展来看，稻船大叔作出这样的决策也是顺理成章的，毕竟游戏在现阶段还是商品而不是艺术品，赚不到钱盈不了利，口碑再好的系列也逃不过中途腰斩的悲惨结局。不过"《鬼武者》系列"进行了这么多次变革与创新，没一次让我完全满意过，对《新鬼武者》我还有些担忧，那就是"顾此失彼"。

虽说是确保原有精髓不受冲击，但玩家和制作者对"冲击"这个词的定义是不同的，取舍标准自然有所差异。就拿"一闪"来说吧，可能在制作者看来"一闪"系统保留下来了且没作伤筋动骨的大手术就算是对得起老玩家了，一如《鬼武者2》到《鬼武者3》的调整，除了将"连锁一闪"的输入时机提前到前一击命中的瞬间、延长"弹一闪"的判定持续时间和增加"弹一闪"击倒敌人后的黄魂出现量以外就没什么新东西了。我注意到与《新鬼武者》官网那为数不少的新增战斗动作形成鲜明对比是到目前为止还没"一闪"系统的任何消息，于是我就不无恶意地揣测这Onimusha Team看来是不打算针对"一闪"系统再作调整，或是所做的调整细微得来没必要特意声明。这时候双方对"度"的理解就出现分歧了，以玩家的角度来看，没有进步就等于退步，没有显著的进步就等于故步自封，《鬼武者2》新增了"蓄力一闪"和"连锁一闪"并削弱了"弹一闪"，而《鬼武者3》又恢复了"一闪"与"弹一闪"的平衡，所以说虽然历时三载，"一闪"系统的发展却是相当迟缓的，因为它的成长轨迹是螺旋型的，历经三代的反复到头来也不过是增加了"连锁一闪"与"蓄力一闪"这两种追击手段罢了。如果《新鬼武者》连这种程度的创新都做不出来，那么多半是原本就有限的资源被其他新增要素占去了，以至制作者无暇兼顾。

当然现在说这些难免有些杞人忧天的味道，毕竟离游戏发售还有段时间，指不定哪天在官网上就会放出新要素来，所以你我还是翘首以待吧。这"《鬼武者》系列"好歹是Capcom的拳头产品，早已定下了全球130万的预期销量，而且有稻船大叔亲自把关，总不会沦落到《鬼泣2》那般境地吧。行文至此，我忽然惊觉自己对《新鬼武者》已不如前些日那么信心爆棚了，是因为近期Capcom的财政状况持续恶化的缘故吗？（苦笑）



罪人镇魂歌

剑魂传说的终结



文 鬼逆鳞

德国，莱茵河畔，奥斯特兰堡废城。

大约四年前，一支异形的部队占据了这座城堡。异形以巨大的石像兵以及持剑的蜥蜴人为主，而为首的则是一个四人小集团。他们是巨像兵和蜥蜴人部队的两名首领、手持怪异蛇腹剑的女人，以及领导所有其他人的“噩梦”。被唤作“噩梦”的骑士浑身包裹在蓝紫色的铠甲之中，异形化的右手总是握着一柄巨大的剑，而这柄剑的剑身上竟有一只活生生的眼睛！

异形的军团以奥斯特兰堡为根据，不断对欧洲各地展开袭击，而人类的部队根本无法对抗这支部队。他们所到之处必化为废墟，只要是人，不论男女老少，一律不得生还。“青骑士噩梦”一时间成为了欧洲百姓真正的噩梦，其情形正仿佛二十年前的世纪大海盗塞万提斯称霸大西洋时一般。

正在人们闻风丧胆、惶惶不可终日时，青骑士和他的部下毫无征兆地在一夜之间从人们的视线中消失了。有传闻说，三个来自东方的旅行者是青骑士消失前最后进入奥斯特兰堡的人，但是从没有人能够详细地说出那一天在城堡内究竟发生了什么。从那一天后，奥斯特兰堡就成为了一片废墟。虽然青骑士的部下都已经消失了，但是没有人敢踏入城堡的领土范围内。又有传闻说，



城堡内到处都是残余的瘴气，活人进入以后决无法生还。

然而，就在这座久无人光顾的废城里，每到黄昏时分，城中礼拜堂的钟楼都会自动敲响。“当……当……当……”应合这凄凉钟声的，只有扑棱棱飞起的渡鸦扇动双翅的声音。还有……

“呛啷！当！”这是兵器相击的声音。

“喝！”这是有人用力呼喊的声音。

“哐！”“轰隆！”“哗啦啦啦啦……”这是重物击中地面碎石飞溅的声音。

“嗒嗒！嗒嗒塔塔！”这连续而急促的是快速奔跑时皮靴踏在石制地面的声音。

奥斯特兰堡最正中、最高的建筑物就是礼拜堂，而现在，礼拜堂最顶层的冥思之间里，有两个手持利刃的人正在交手。

战圈的外沿，一个金发的轻装男子正在游走。他左手握着的是一柄样式古朴的细身剑，闪烁着幽蓝光芒的剑身随着他手腕的转动化成了一朵漂亮的剑花。然而，这朵“花”是致命的。随着金发男子的低喝，他的左手右脚同时发力，剑花消失了，剑身和持剑者整个人化作一道紫色的闪电向战圈中心站着的另外一人冲了过去……

剑尖所及之处，是对手迎面送来的另外一件兵器。随着一声巨响以及一道耀眼的绿色光芒，金发男子如同雷霆一般的突击之力已经被完全卸开，他自己反而被敌人兵器上传来的一股怪力推得向后震开，他的双脚甚至不得不同时离开地面并竭力向后方迈出才不致让自己的上半身过度后仰而失去平衡。

如同铁壁般挡住金发男子突击之剑的，是另外一柄剑。巨大的剑身上布满了如同血管般的突起物，而这些“血管”包围着的，竟然是一只活生生、不断转动着的“眼睛”！握着剑柄的“手”显然不是人类所拥有的，三根如同龙爪般的巨大“手指”紧紧扣住了大剑的剑柄，那手指连接的是一支严重变形的右臂，以及一身蓝紫色的骑士铠甲，而铠甲头部的护目罩下一对发着红色光芒的眼睛正死死地盯住金发男子不放。

“青骑士”噩梦！

消失了四年的大魔头再度回到了过去的大本营，而金发男子拉斐尔·索莱尔正是前来拜访他的不速之客。拉斐尔此行的目的只有一个，就是夺取噩梦手中的邪剑 Soul Edge。有了这柄剑，拉斐尔就能建立他的理想世界，那样他就可以和他的养女艾米一起过上没有歧视、安然生活的日子了。不过，在他得到邪剑之前，他必须通过噩梦这一关。

很显然拉斐尔低估了噩梦的实力，曾经统率异形军团、席卷整个欧洲的青骑士绝不是省油的灯。以速度见长的拉斐尔面对攻有邪剑、防有青色铠甲的噩梦根本施展不出什么身手，那些快攻的招式也都被噩梦一一格挡了下来。时间拖得一长，拉斐尔的体力一点点消耗在了四处游走上。相反的，始终处于战圈中央的噩梦其攻势却越来越猛烈。虽然拉斐尔矫健的身手能够保他不被噩梦的大剑直接命中，但是战斗中飞溅出来的锋利石块却在他的身上留下了不少伤痕。而从遍布四肢的伤口传来的不仅仅是肌肤之痛，弥散在这废城中的瘴气也顺着伤口渗入他的体内，让他的意识逐渐变得模糊起来。

就在拉斐尔失神的一刹那间，噩梦手中的大剑使出一招横扫千军，夹带着风雷之声斩向了拉







斐尔。被迎面而来的剑风吹醒的拉斐尔下意识地提起手中的爱剑“幽火”。然而，虽然他挡下了这腰斩的致命一击，整个人却被横斩的蛮力推得横向飞了出去。剑上传来的力道震得他虎口生疼，情急之下松开了握剑的手。幽火剑“哚”地一下刺入了石制的地面中，而拉斐尔自己也重重地砸在了地上。这一击一下子就震断了他的臂骨，又砸断了几根肋骨。剧痛的感觉从拉斐尔身体的每一处流向他的大脑，他躺在地上根本没有办法再移动分毫。

“你的狂气，也就只有这点程度吗？”噩梦拖着邪剑一步一步走向倒在地上的拉斐尔，身着沉重铠甲的他每踏出一步礼拜堂中就会回响起一声低沉的脚步声，仿佛死神正在一步步接近重伤的拉斐尔。现在的拉斐尔已经没有任何还击之力，只能躺在地上重重地喘着气，眼看着噩梦双手将邪剑高高举过了头顶。“你可真不走运啊！”噩梦举着剑，用嘲笑的语气对着拉斐尔说道，“居然蠢到自己送上门来！只要我吸收了你的灵魂，这Soul Edge大概就能完全复活了，你就安心地去死吧！”“喝！”随着一声暴喝，噩梦双手用力，将邪剑朝着拉斐尔劈下。

吾命休矣，拉斐尔心中想到了死，想到了远在法国的艾米，他不由得闭上了双眼。然而，除了一阵凌厉的剑风轰然吹过，拉斐尔却没有受到任何伤害。良久，他才慢慢地睁开双眼，只见邪剑在离他脑袋不足一掌的距离硬生生地停了下来，而噩梦整个人如同石化一般僵立在了那里。拉斐尔完全不知道发生了什么事情，他试图挪动一下身体从噩梦的剑下离开，然而他的每一动作都使得身上的疼痛感如同钻心一般刺激着神经，他不得不放慢了挪动的速度。

而此时的噩梦，在他的内心之中，两个不同的声音正在进行着对话。

“住手！”一名青年大声呵斥着噩梦。

“齐格弗里德？”噩梦有些难以置信却又不屑地说道，“还残留着意识么？我以为你早就灰飞烟灭了呢！”

齐格弗里德，被邪剑附身的男人，也是青骑士的真身。距今大约七年前，在西班牙黑尾巴亭港口，齐格弗里德打败了一具燃烧着地狱之火的尸骸，从它手上得到了邪剑Soul Edge。从那一天起，他就被邪剑控制了意识，成为了欧洲人的“噩梦”。四年前奥斯特兰堡一战，噩梦败给了手持灵剑Soul Calibur的东方少女以及保护她的少年。那一战中，齐格弗里德父亲弗里德里克的鬼魂出现在了他的面前，让他恢复了自我意识，并看到了之前自己所犯下的种种罪孽。那一战后，齐格弗里德带着被灵剑重伤的邪剑开始在欧洲各地流浪。他决定用自己的方式阻止邪剑落入其他人的手中。然而，没有被完全破坏的邪剑在4年中又逐渐控制了他的心智，让他重新变回了噩梦。一路旅行一路展开杀戮的噩梦吸收了无数的灵魂，而邪剑在4年前所受到的创伤也恢复得差不多了。为了替自己的复活寻找一个完美的舞台，邪剑引导噩梦回到了奥斯特兰堡。然而，噩梦却在这里遇到了前来寻剑的拉斐尔。适才那激烈的一战猛然将齐格弗里德沉睡的自我意志从噩梦的内心深处唤醒了，他拼死阻止了噩梦对拉斐尔所下的杀手。现在的他正在和噩梦对抗，互相争夺着青骑士身体的控制权。

透过青骑士的双眼，两人都看到了拉斐尔忍痛挣扎着从剑下逃走的落魄模样，拉斐尔家传的宝剑幽火就插在离他不远的地上，丝毫也帮不上忙。“那是柄多么轻的剑啊！太脆了，太弱了！我可以轻而易举地把它弄断，就像人心一样！”噩梦奚落着拉斐尔和齐格弗里德。

“住嘴住嘴住嘴！”齐格弗里德连声高喝，仿佛要把噩梦的言语从脑中清除出去一样，“我怎么会再被你的话诱惑！我过去的罪、我的罪……我会用自己的双手去补偿的！”

“咯咯咯咯！”噩梦发出一阵诡异的怪笑，说道“人类的欲望真是愚不可及啊！你以为你过去所犯下的罪行光靠你自己一个人来偿还就能得到天下人原谅吗？”

齐格弗里德坚定地说道：“你说错了！反省过去所犯下的罪过，向前踏出那未知的一步，这才是为人之道！”

“就算那前途只有无尽的黑暗你也要踏出那一步吗？”噩梦继续说道，“在漫长的探索之后，等待筋疲力尽的人的，只有死路一条哦！”

“就是因为生命有限，所以人生才会充满喜怒哀乐！”齐格弗里德所说的道理恐怕是噩梦永远也无法理解的。

但是，噩梦自然有令齐格弗里德哑口无言的手段：“难道你一点儿也听不见吗？那些在你手下命丧黄泉、消失于凶梦之中的灵魂们苦闷的声音？”

“还我命来！”“孩子！你在哪里啊！”“恶魔！魔鬼！噩梦！离我远一点！”原本只有齐格弗里德和噩梦两人的精神世界中一下子出现了无数的怨灵，他们都是被青骑士杀死的无辜者。逝去的灵魂被禁锢在邪剑以及青骑士的铠甲之中，无法前往天堂，甚至连地狱之门也无缘一见。彷徨的灵魂们散发出无穷的怨气，而这些怨气正是邪剑和噩梦的最好食粮。



看着这些怨灵，齐格弗里德低下了头。他默默地念道："对不起了……但是，请听我说！"

"他们很想'死'哦！"噩梦打断了齐格弗里德，"对于死亡的憧憬是他们在这里的惟一理想。死亡是多么美妙的事啊！你的死鬼老头子也很清楚死亡的乐趣哦！"

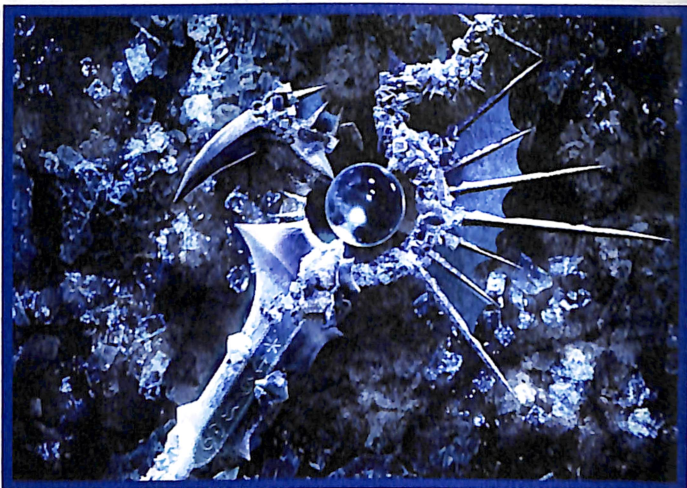
"啊，是啊！要是可以的话，真想回到那个时候……"齐格弗里德的眼前一下子出现了父亲弗里德里克的形象。他父亲从他小的时候就出征国外，只留下母亲和齐格弗里德两人相依为命。由于对父亲的憧憬，小齐格弗里德自学了武艺，并组织了一个劫富济贫的侠盗团。那一日，当侠盗团打败了从国外战败而归的部队时，齐格弗里德发现，他亲手杀死的部队长竟然是自己的父亲！从那一天起，齐格弗里德封闭了自己的内心。在他心中，父亲是被仇人杀死的，他只要找到传说中的神剑Soul Edge就能令自己的父亲复活。可是，当他真正得到Soul Edge的时候，邪剑一下子就控制住了他本身就已经残破不堪的内心，把他变成了自己忠实的奴仆"青骑士"。四年前当邪剑在异次元空间中被灵剑击败时，由邪剑制造的弗里德里克的幻象出现在了齐格弗里德的面前。虽然是由邪恶之力制造出来的，但是弗里德里克却清楚地保留着自己的意志。他帮助齐格弗里德认清了邪剑的真面目，然后又让齐格弗里德破坏了身为幻象的自己。那是齐格弗里德永远也无法忘记的一刻！

噩梦在齐格弗里德心境最不平和的时候补上了一句结论："死亡是最彻底的腐败！在死亡的时候，多年来栖身于黑暗深渊最底层所吸收的邪恶沉淀、腐败和绝望将会化作最后的气息绽放而出！多么美妙的一刻啊！所以你的死鬼老头子才会让你亲手杀死他！"

噩梦的话语将沉浸于往事中的齐格弗里德拉回了现实中，他面前弗里德里克的形象一下子消失了。不过，在父亲消失之前，齐格弗里德清楚地看到了父亲脸上的表情……"说谎！你这个骗子！你居然想用幻觉来诱惑我！"齐格弗里德猛地觉醒了自我的意识，高声怒吼道，"父亲大人才不是为了体验什么彻底的腐败才让我杀死他的！那时候我看见了……父亲大人那安然的笑容……那是气节高尚的逝者才有的样貌！"不错，弗里德里克的确在笑，就像刚才噩梦制造的幻视最后呈现的景象一般。那是安然的笑，因为他总算看到自己心爱的儿子摆脱了邪剑的诅咒，不管今后的道路有多么艰难，他相信儿子一定会渡过难关的！

"呃？怎么可能？"齐格弗里德身上突然释放出一道正义凌然的波动，噩梦仿佛感到了一股致命的压力向自己袭来。而此时，对于噩梦来说，真正的致命一击也到来了！

就在齐格弗里德与噩梦在青骑士的精神世界里战斗之时，拉斐尔强忍住周身的激痛爬到了幽火剑旁，颤颤巍巍地将剑从地上拔了起来。他已经注视青骑士很久了。现在的青骑士的确处于失神的状态，护目罩后的那对红色瞳孔不再像之前那样发出摄人的光芒，反而间或闪出一些充满理性的精光。拉斐尔完全不知道发生了什么事情，他只得默默盘算下一步应该怎么做。青骑士虽然现在不能移动，但是完全无法预测他什么时候会恢复正常。以拉斐尔的伤势来看，要想离开奥斯特兰堡，怎么说也得花上半天时间。现在最合理的行动，莫过于他赌上自己最后的一点力气，趁青骑士无法动弹之际将其置于死地。然而，他却丝毫不知道青骑士的弱点在哪里！



"咕唧、咕唧！"就在这时，一个"东西"吸引了拉斐尔的注意力，那就是邪剑剑身上不停转动的"眼睛"。在现在这个时候，这只"眼睛"成为了青骑士浑身上下惟一会动的东西。那里吗，拉斐尔在心中问道。其实他也没有什么其他选择了，这将是他惟一一次机会，他的赌注就是自己的命！下定决心的拉斐尔深深地吸了一口气，忍住疼痛坐直了身子。他缓缓抬起左手，将手中的幽火剑对准了邪剑的邪眼。邪眼显然注意到了拉斐尔的举动，一下子盯住了他和他手中的剑。虽然说那只是一柄剑，但是被如此巨大的眼睛紧盯着，拉斐尔依然起了一身鸡皮疙瘩，也出了一背的冷汗。"成败就在此一举，如果失败了，我就再也不能见到艾米了！"拉斐尔默念道。艾米那单薄的身影浮现在拉斐尔的脑中，他心中的顾虑一下子完全消失了！"啊……嗒！"他大喝一声，将全身仅存的一点点力量灌注在握剑的左手上，对准邪眼扔出了那柄幽火剑！

这可是真正的孤注一掷！对于拉斐尔来说，他已经没有后路了！虽然这一击谈不上什么雷霆之势、什么锐不可当，但是对于毫无防备的邪眼来说，这一击却无异于晴天霹雳一般。虽然幽火剑击中了邪眼之后并没有在上面留下任何伤痕反而被弹了开去，但是实际上邪眼和邪剑已经受到了莫大的冲击。僵立半天的青骑士在拉斐尔的一击之后突然动了起来，他松开了邪剑，任由邪剑重重地砸在了地上，自己则双手抱头跪了下去，同时发出了惨绝人寰的叫声。看到这里，拉斐尔已经没有力气再支撑下去了，完全脱力后的他根本没有办法再抵抗疼痛的感觉，一下子昏死了过去。

此时，在青骑士的精神世界里，一场不为人知的异变也正在发生。由于受到了严重的冲击，邪剑意志的化身噩梦身上产生了无数的龟裂，瘴气和怨气不断从他体内向外喷射而出，在精神世界里掀起了一场前所未有的风暴。与噩梦对面而立的齐格弗里德首当其冲地受到了精神风暴的袭击。来自怨灵的冲击让齐格弗里德的意识飘摇不定，几度差一点失去自我与怨灵的乱气流融为一体。但是，齐格弗里德没有放弃。他知道，自己的身后有父亲在支持着，如果他屈服于邪恶，他将永远成为邪剑的奴隶，而现在是他惟一能够摆脱控制的机会！齐格弗里德顶着精神风暴，向着漆黑的精神世界那惟一的光明不断前进。他相信，在光明的彼岸，胜利是属于拥有铁之意志的战士的！

终于，齐格弗里德接触到了光明。解放的一刻终于到来了！青骑士那没有生气的血色双眼突然被如同天空般碧蓝的颜色洗净，又重新燃起了生命的火光。青骑士的身体虽然多年来一直都是邪剑的宿主，但是齐格弗里德这个真正的主人终于再度夺回了自己的身体！伴随着急速衰减的邪气，如同曙光一般的光芒透过礼拜堂的彩画玻璃照射了进来，让昏暗的室内霎时间放出霞光千道，仿佛在庆祝这得来不易的胜利。

窗外的光芒照在青骑士——不，应该是齐格







弗里德的身上，他并没有移动分毫。他身上拿象征邪恶的蓝紫色铠甲一块一块，自动地脱离了他的身体，叮叮当当地落在地上。此时的他正在思考他自己过去所做的一切，从他亲手杀死自己的父亲那一天开始，直到刚才他重新夺回自己身体的那一刻，一幕幕景象如同走马灯一般在他眼前再现出来。这是无意识的回忆，又仿佛是有人在刻意引导一般。齐格弗里德突然意识到，虽然自己摆脱了邪剑的控制，但是这柄恶魔之剑终将再度为害人间，到时候又会有人如同昔日的自己一样沦为邪剑的奴隶，还会有更多的人成为剑下的亡魂。“我必须毁掉它！”齐格弗里德这么决定到。

就在这一刹那，齐格弗里德的面前闪过一道耀眼的光芒，一柄剑伴随着光芒出现了。那柄剑闪烁着熠熠的光辉，仿佛在呼唤齐格弗里德一般。“灵剑Soul Calibur！”四年前的记忆一下子被唤醒了。齐格弗里德清楚地记得，四年前，就是在这个地方，手握灵剑的少女与邪剑的使徒青骑士进行了最后的决战。灵剑的一击重创了邪剑，不过后来为了镇住邪剑释放出来邪气，灵剑留在了异次元空间。消失了4年的灵剑再度出现，目的自然只有一个：破坏邪剑！

齐格弗里德完全理解了灵剑的意志，他双手用力握住了灵剑的剑柄，一种纯洁而正义的力量瞬间流遍了他的全身。他默默地将全身的力量灌注在双手之上，然后猛地用灵剑向邪剑刺去，而剑尖所指之处正是邪剑的中核——邪眼！灵剑的剑刃轻而易举地刺穿了邪剑。一柄剑自然不可能发出惨叫声，但是齐格弗里德却分明听到了从邪眼那里传出了惨绝人寰的叫声。很显然，刚才的一击并没有彻底破坏邪剑。于是齐格弗里德将手中的灵剑猛地旋转了九十度。惨叫声又一次直接传入了齐格弗里德的脑中。邪剑在刚才这一转之下迸散出了无数的碎片，其受到的伤害甚至超过了七年前邪剑的前宿主塞万提斯与圣战士索菲蒂亚、日本忍者多喜一战时所受的创伤。然而，就在邪剑崩坏之时，其剑身之中突然伸出了无数触手，将灵剑完全包裹了进去。齐格弗里德见状不得不松开双手，眼看着灵剑与邪剑形成了鹬蚌相争之势。

片刻之后，邪剑的触手停止了蠕动，邪剑也不再散发出那种令人窒息的邪气了。然而，与之相对的，适才赐予齐格弗里德以正义之力的灵剑此刻也失去了光泽，陷入了沉默的状态。两柄超越人世之力的神剑如同互相环抱一样默默地躺在地上，从古至今再到未来，这对立的两柄剑从没有如此“亲密”过。“Soul embrace！魂之拥！”这是齐格弗里德脑中对此情形的惟一描述。

昏死过去的拉斐尔，弹飞到远处的幽火剑，剥落后掉在地上的青骑士之铠，失去了力量的灵剑和邪剑，还有自己。齐格弗里德那在短时间内遭遇了太多变故的脑筋一点一点地分析着现状。拉斐尔是生是死他并不关心，他现在只知道自己已经彻底摆脱了邪剑的控制，再也不是青骑士了。他还知道虽然灵剑和邪剑虽然变成了现在这个样子，但是不能保证它们不会再度重新获得力量。所以，齐格弗里德决定自己找到一个完全破坏邪剑的法子。

整理完思绪之后，他开始行动了。他捡起了合为了一体的灵剑和邪剑，又在那象征着他罪恶过去的蓝紫色铠甲上狠狠地踏上了几脚。“我发誓！我将永远封印邪剑，补偿我过去的罪过……”对着铠甲发下了誓愿之后，齐格弗里德离开了奥斯特兰堡。他决定再也不会到这片罪恶之地，因为他要远离自己的噩梦。

然而，背负着沉重罪过的青年并不知道，沾满了鲜血的命运并不会就此放过他。在不久的将来，那青色的噩梦将再度伴随疯狂的怒吼之声来到他的身边……

两个月后。

英格兰，伦敦，某个小酒馆中。

“吱呀”一声，酒馆的大门被猛地推开了，一名脸上长着不少雀斑的青年带着门外浓浓的雾气急匆匆地闯了进来。

“威廉！这里这里！”酒馆边上一张三等台那里传来了招呼声，那里正围坐着几名与雀斑仔威廉同龄的青年。威廉听到了招呼声，挤过熙熙攘攘的人群，在顺便摸了一把女招待的屁股以后来到了朋友身边。“你小子！又跑去跟玛格丽达幽会了吧？把哥儿几个都给忘了！”一个身材矮小的青年说道，看起来他已经喝了不少了，两眼通红，连鼻子也红得发亮，看起来像根胡萝卜一样。

“别胡说了！杰克！”威廉嗔怪地瞪了胡萝卜鼻子一眼。然后，他弯下腰，尽量让脑袋贴近桌面，神秘兮兮地说道：“我从玛格丽达她哥那里打听到不得了的事情了！”

杰克把满满的一杯啤酒推到威廉面前，冲其他几个人得意地说道：“看！我说得没错吧！这小子就是去看他的老相好了！来，罚你这个见色忘义的家伙一杯！”

“去去去！”平时嗜酒如命的威廉今天居然对这杯啤酒毫不动心，“我说的可都是真的！玛格丽达的哥哥是水手，刚从西班牙回来。听说德国、西班牙那里都乱得一塌糊涂了！”几个狐朋狗友见威廉说得蛮像那么回事的，不由得仔细地竖起了耳朵，倾听他的下文。“他，又回来了！”威廉将声音放得更低了，一字一顿地说道。

“他？”杰克打了一个酒嗝，大大咧咧地问道，“哪个他啊？”

“白痴！”威廉白了杰克一眼，继续用先前那神秘的语气说道，“就是4年前的那个恶魔！青·骑·士！”

“啊！”包括杰克在内，在座的每一个人都发出了惊呼，却立刻被威廉用嘘声制止住了。

“听说德国那个什么堡周围又有很多村子被全灭了。有人侥幸活了下来，却早就吓疯了，只知道不停地说‘青骑士’、‘噩梦’什么的。”说到这里，威廉停了一下，舔了舔嘴唇，然后一把抢过杰克手中的酒杯猛灌了几口。他又说道：“还有，听说前两天西班牙旧都特雷德有个富翁的别墅给烧了。你们知道吗？那个富翁特别喜欢调查青骑士的事情，花了大价钱请人搜集情报，据说还画了一幅很接近青骑士真人的肖像画。这一次他的别墅被烧一定不那么简单。听说当时有人看到火场中有人影哦！是一个手持镰刀的男人，大家都说那不会是死神吧……”

正在威廉说得吐沫飞溅的时候，邻桌突然响起了椅子移动的声音以及丁当的金属之声。众人吓得一激灵，扭头过去一看究竟。只见邻桌的客人正在起身结账。那人不过中等身材，身上披着一件亚麻布斗篷，背上的两手大剑以及斗篷下露出的银色铠甲都表明他是一名习武之人。那人手边还有一只大袋子，长短倒和他背上的大剑相仿，不过袋子里的东西似乎形状颇为古怪，让人难以从外形上来判断其真正的样子。

就在众人打量那包裹的时候，男人突然扭过头看了他们一眼。金色的长发下是一张英俊帅气的面孔，碧蓝的双眼清澈见底，充满了正义的感觉，不过右边脸颊上一道又长又深的疤痕却让他平添了几分杀气。威廉等人不由自主地低下了头不去正视那金发男子，默默等待他带着包裹离开酒馆才敢继续说话。“他不会就是青骑士吧？”杰克一边擦着冷汗一边说道。“傻瓜！青骑士当然穿的是青色的铠甲啊！那人穿的铠甲可是银色的啊！”众人奚落道，然后继续开始喝酒。只有威廉若有所思地看着酒馆的大门发呆，直到另外一名黑衣酒客离开酒馆他才回过神来……

不错！适才酒馆里的金发男子就是齐格弗里德。两个月来，他带着邪剑和灵剑四处流浪，希望能够找到彻底破坏邪剑的方法。关于噩梦复活的传闻他就听说了，可是他无论如何也不能相

信，会有人假扮成青骑士的模样去进行大屠杀。不管噩梦的事情真相如何，他如今心中最想做的事情，就是尽快彻底粉碎邪剑。为此，他特意渡过海峡来到伦敦。他知道，在这里居住着一位知识丰富的女性。这名女性与邪剑有着极深的渊源，为了破坏邪剑，她阅读了大量炼金术典籍，或许她能够告知齐格弗里德什么重要的情报。当然，齐格弗里德也清楚地知道，或许这名女性不会放过曾经做过邪剑宿主的自己。但是，只要能够晓以大意，她应该能够明白齐格弗里德的真心的。

一身铠甲和三柄大剑让齐格弗里德的脚步显得格外沉重，当当当的脚步声在深夜的街道上不断回荡，显出了几分孤单。就在齐格弗里德站在街灯下拿出地图打算察看道路的时候。一个不断颤抖、充满着惊惧与兴奋的声音透过浓重的雾气传进了他的耳中："总算找到你了，噩梦！"

"谁？"齐格弗里德左手攥紧地图，右手立刻搭上了背上大剑的剑柄。街灯的光芒和雾气让他看不清三米以外的情况，但是他可以清楚地感觉到，一阵充满仇恨的杀气正不断从不远处的黑暗中散发出来。

一个漆黑的人影逐渐从雾气中出现，站在了齐格弗里德的面前。他浑身包裹在黑色的斗篷中，完全看不到脸部的神情。但是齐格弗里德可以清楚地感觉到有两道充满杀意的目光正逼视着自己。"青骑士噩梦！大魔头！四年了！我终于找到你了！"来人的话语中充满着仇恨之意，然而过于兴奋和激动却让他的声音显得有些颤抖，"今天，我就要替全村人报仇！"。

"不要叫我噩梦！"齐格弗里德大声喝道，"我不知道噩梦过去究竟对你做过什么，不过，他所犯下的罪孽我会帮他偿还的！"

"哼！"来者冷笑道，"你以为你换了一身铠甲就能逃过天下人的追杀了么？你身上所沾染的无数无辜死难者的鲜血永远也无法洗净！"

话音未落，来者突然一抬手，一个黑色的物体急速飞向了齐格弗里德。齐格弗里德下意识地抬起左手去阻挡那物体。没想到他的手臂刚一接触到那物体，一记沉闷的爆炸声就响了起来。"爆弹？"透过铠甲传到手臂上的冲击和热量告诉了齐格弗里德那黑色物体的真正身分。那是一种抑制了爆炸范围和杀伤力的小型爆弹，盗贼公会的人比较喜欢使用。虽然它没有破坏建筑物的恐怖威力，不过对付人已经足够了，要不是齐格弗里德手臂上套着铠甲，恐怕今天他的手就废了。

"切！算你命大！"看见自己的偷袭没有成功，来者不由恨恨地往地上吐了一口痰，"不过接下来就没那么便宜了！"他放低了身形，从腰后抽出了一柄短剑。剑刃在街灯灯光的反射下发出绿莹莹的光泽，显然是淬了剧毒的。"去死吧！"来者低声喝道，同时身体贴着地面冲向了齐格弗里德。他显然是看准了身着重铠又带着众多东西的齐格弗里德下盘防守空虚，打算从那里下手。

不过，他做的判断却是错误的！以大剑为武器的齐格弗里德向来下盘扎实，否则根本无法将那大剑挥舞起来。看到对方攻向自己的下盘，齐格弗里德甚至没有解下背上的爱剑"镇魂歌"，单单抬起右脚，对准对方的来路连着踢出了三脚。"呃！"对方一记闷哼，就此趴在了地上无法动弹了。看来齐格弗里德的那几脚已经踢断了对方的锁骨，暂时完全失去了战斗力。

"我避开了你的要害，你的生命应该是没事的。回去好好养伤吧！"齐格弗里德冲着倒在地上的对手说道。

"为什么不杀了我？就像四年前你杀死我们全村的老少一样！"断裂的锁骨和报仇的失败让来人的声音变成了哭腔，"你以为不杀死我我就会感恩戴德么？今天我杀不了你我就再去学艺！五年，十年，总有一天我会杀死你的！就算我杀不死你，天下有无数的人想要取你的狗命，你是逃不出万人分尸的命运的！你……"

齐格弗里德没有继续往下听对方都说了些什么，他转过身去，默默地说了一声："抱歉！我现在还不能死！"沉重的脚步声再度在伦敦的夜晚街道上响起，齐格弗里德的身影消失在街灯灯光外的黑暗之中。他知道自己罪孽深重，但是如果他现在就被人杀死的话，邪剑总有一天又会掀起腥风血雨。所以，在他以死赎罪之前，他必须要做的事情只有一件，那就是破坏邪剑！为此，他必须尽快找到住在伦敦的那名女性……

第二天清晨，齐格弗里德来到了伦敦近郊的一所别墅大门前。"笃笃笃！"他敲响了别墅的大门，过了许久门后面才传来拉动门闩的声音。略微有些破旧的木门被拉开了一道小缝，一个老太婆探出了她干瘪的脑袋四处打量了一下，看到了门口站着的齐格弗里德。"我说这位先生，这一大早的您这是找谁啊？"老太婆开口问道，浓重的伦敦口音让齐格弗里德分辨了好一阵子才听清楚她的问话。

"我找艾薇小姐！"齐格弗里德回答道。

老太婆有些不解地反问道："艾薇？没听过这个人啊？"

"这里不是瓦伦汀伯爵的府邸么？他女儿不叫艾薇么？"齐格弗里德搜索着四年前的记忆，生怕自己遗忘了什么重要的信息。

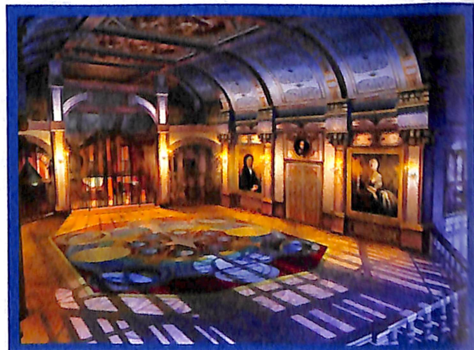
"你说的是伊莎贝拉小姐吗？"老太婆恍然大悟道，"直接说名字不就好了？我还说这艾薇到底是谁呢……你等着，我去书房看看小姐起了没！"老太婆一边唠叨着，一边砰地一下关上了大门。

齐格弗里德站在门口等待着消息，同时仔细地观察了一下这座别墅。从占地面积上来看，这可真算得上是一栋豪华的住宅，相信里面要想举办一场四五百人的舞会是不成问题的。不过，大门两侧花圃里参差不齐的杂草却表明，这座豪宅已经荒废了有好些时间了。

据齐格弗里德所知，别墅的主人瓦伦汀伯爵



曾经是伦敦数一数二的贵族。不过，后来他沉迷于调查Soul Edge的活动不能自拔，几乎耗光了全部家财，惟一剩下的财产就只有这座别墅而已，最后他自己则郁郁而终。伊莎贝拉，也就是艾薇，是瓦伦汀伯爵的养女。她在整理父亲的遗物时发现了父亲的炼金术笔记，以及上面所记载的不老不死之秘宝"Soul Edge"的情报。为了继承父亲的遗志，伊莎贝拉也开始潜心研究炼金术以及Soul Edge。然而，随着研究的深入，她发现父亲耗尽一生精力所追寻的Soul Edge竟然是吞噬灵魂的邪剑！对于邪剑的失望以及愤怒让伊莎贝拉建立了新的人生目标，那就是彻底断绝邪剑的血脉。于是她竭尽其所学制造了一柄能够随意在鞭子与宝剑形态之间转变的武器。但是，为了让这柄剑获得变换自如的灵性，她不得不使用太古时代的魔法召唤生命之精灵。她的这一举动吸引了远在欧洲大陆的噩梦，或者应该说是邪剑的注意。虽然伊莎贝拉自己并不知道，但是邪剑却清楚地察觉到了伊莎贝拉的真正的身分——邪剑前宿主塞万提斯的女儿。由于伊萨贝拉继承了塞万提斯的血脉，又有丰富的炼金术知识，所以邪剑将她选作了继齐格弗里德之后作为宿主的又一人选。于是，邪剑隐瞒了自己真实的身分，利



用自己的力量赐予了伊莎贝拉制造的武器以生命，并把改名为艾薇的伊莎贝拉拉拢到了噩梦的手下为他收集灵魂。可惜艾薇对于炼金术的研究当世无人能及，却被自己一心想要破坏的邪剑骗上了贼船。

自从四年前奥斯特兰堡一战之后，齐格弗里德再也没有见过艾薇。但是，据他一路上了解的情况来看，这四年来艾薇一直把自己关在这所别墅里，没有人知道她在做什么。或许她正在想如何杀死我吧，齐格弗里德苦笑道。

大门再度打开了，老太婆又探出了头："您可真幸运啊，先生！这几年来伊莎贝拉小姐可从没有见过一个客人，可能是她今天心情不错吧！请跟我到书房去吧！"说完，老太婆带着齐格弗里德走进了别墅。

虽然大厅里没有点灯，齐格弗里德依然可以看得出来昔日这里有多么辉煌。那积满了灰尘的大理石地面昔日一定光可鉴人，那沾染这斑驳污痕的红地毯上过去一定有许多达官贵人来往行走，那失去光泽的玻璃吊灯必然也曾经闪烁过辉煌的光芒。不过，现在这一切都是灰色的。这都是因为他们的主人沾上一个禁忌的事物——邪剑。正在齐格弗里德胡思乱想的时候，他们已经来到了书房前。老太婆轻轻推开了门，示意齐格弗里德进去，自己则在他身后将门带了起来。

与外面大厅死寂灰暗的情况截然不同，这件书房可以说是灯火通明。房间各处都摆放着烛台，照亮了每一个角落。房间很宽敞，三面墙壁都是书架，一直顶到了天花板上。房间的地面上用粉笔画着大大小小形式不同的魔法阵，旁边还散乱地摆放着盛放银粉等炼金材料的器皿。

"真是艺高人胆大啊！没想到你居然会主动找上门来！噩梦！"正对着门的书桌那里传来女性的声音，的确是艾薇本人。不过书桌上堆了太多东西，齐格弗里德根本看不到她的脸。

"我已经不再是噩梦了！"齐格弗里德停顿了一下，回答道，"我来找你是打算向你讨教一些事情的！"

"哦？"听到这话，艾薇站了起来，从书桌上的书本后露出脸。和四年前一样，她的双眼依然充满了仿佛可以看穿一切的智慧，然而那间或闪过的疯狂之气又会让人不寒而栗。她盯着齐格弗里德的双眼看了好一会儿，突然笑了起来："真有趣！你的确不再是噩梦了！"

"拜托！请你告诉我，如何才能彻底破坏那邪剑！"齐格弗里德的语气非常急，他很希望知识丰富的艾薇能够知道这个问题的答案。

艾薇摇了摇头，说："就算你现在摆脱了邪剑的控制，我又如何知道你何时会再度变成噩梦？我怎么会把这么重要的情报告诉你呢？"

"不！我不会再变成噩梦了！"齐格弗里德肯定地说道。

"哼！"艾薇冷笑了一声，"虽然我成天待在这书房里，不过我的消息可灵通得很呢！最近在德国又出现了手持邪眼大剑屠杀村民的青骑士，难道你想说那不是你么？"

"难道说传闻是真的？"齐格弗里德突然想到了昨天晚上在小酒馆里听到的传闻。但是他很快就重新整理了思绪，坚定地对艾薇说道："我可以保证那个人不是我！"

"你有什么证据来证明么？"艾薇绕过书桌走到了齐格弗里德的面前，手里拿着她自己制造的那柄蛇腹剑。

"证据就在这里！"齐格弗里德突然打开了手中的布袋，合抱在一起的邪剑和灵剑一下子暴露在了艾薇的面前。

"啊！这是！"艾薇发出了惊呼。虽然她没有亲眼见过灵剑，但是她对邪剑的了解却是世上罕有的，她很快就分析出了事情的真相："传说有一柄与邪剑相对的灵剑Soul Calibur，想必就是这柄银色的长剑了。它暂时封印了邪剑Soul Edge的邪气，但是自己也因此失去了全部力量……"

"不错！"齐格弗里德说道，"但是这样并不能彻底破坏邪剑。只要它还存在一天，这个世界就永远不得安宁！而我的职责就是要破坏掉它！"

艾薇的目光从邪剑与灵剑那里转回到了齐格弗里德的身上。这个与她自己一样背负着沉重命运、甚至更加悲惨的青年，如今已经彻底摆脱了邪剑的控制。既然他已经得到了灵剑的认同，或许他真的有可能将邪剑彻底破坏掉！"据我所知，灵剑是惟一能够彻底破坏邪剑的力量……"艾薇终于决定要帮助齐格弗里德了。

"可是……"齐格弗里德看着手中感觉不到任何力量的邪剑以及灵剑，不解地说道，"两柄剑相互冲突的结果却是这样的……这究竟是怎么一回事！"

艾薇摇头叹道："我曾经看过一本古书，上面明确地表示了灵剑可以破坏邪剑。现在会出现这种情况，或许是说明使用灵剑的人，也就是你的心中还存在着什么顾虑，并没能真正发挥出灵剑的力量！"

"我？顾虑？"齐格弗里德喃喃地重复着艾薇的话，却丝毫没有找到任何答案。

"实际上，有一个人或许知道更多关于灵剑和邪剑的事情……"艾薇突然说道，这引起了齐格弗里德的注意，"那是一个黑人，身材高大，带着一柄巨大的镰刀……"

"镰刀？"齐格弗里德想起了昨晚小酒馆的事情。

"不错！"艾薇回答道，"几天前，正当我解读完那本关于邪剑的古书时，这个家伙不知怎么就闯进了书房。他武功极高，我不小心败在了他的手下。那本书也被他用魔法给烧掉了。当时他说，那本书是他过去所犯下的错误，是现世所不需要的东西。在他离开之前，他还告诉我，如果我想要知道更多关于灵剑和邪剑的事情，就去找你。没想到我还没有出发，你就自己送上门来了，还把邪剑和灵剑一起带来了……"

"那人去了哪里了？"齐格弗里德赶忙问道。

艾薇摇头说："我没有追下去。不过看样子他应该渡过海峡离开英吉利了。我想，他带着那么大一把镰刀，追查起来应该不是很困难的！"

齐格弗里德点头道："听你的描述，这人的确很可疑，我想我应该追上他好好问问！"

艾薇说道："你要小心！他的武功非同一般，在我见过的人中绝对可以算得上高手！"

"多谢！我知道了！"齐格弗里德说，"我一定要找他问个明白！"

"你给我记住！虽然这一次我帮了你，但是如果你没能够破坏掉邪剑，甚至再次被邪剑控制的话，我就会用我的剑来解决掉你的！"艾薇举起了手中的蛇腹剑比划了一下。

齐格弗里德苦笑了一下，再度用布袋将邪剑和灵剑包了个严实，然后匆匆地告辞离开了瓦伦汀府邸。他有种不好的预感，如果时间再拖得长一点的话，会有不好的事情要发生。这预感来自他的右手。在与艾薇对话的过程中，他的右臂突然传来一阵阵奇怪的感觉。有一瞬间，他甚至觉得那手臂脱离了自己的控制，变成了一只异形的手臂！这种不受控制的感觉刺激着他的大脑，直觉告诉他有东西正在呼唤着他的右手。他闭上双眼，一个蓝紫色的身影飘过他的眼前。噩梦！他的确感觉到了！那种邪恶的气息！不是被控制的自己，而是邪剑意志的直接体现！现在齐格弗里德可以确认一件事情了，青骑士噩梦的确复活了！

他不知道这个噩梦到底是什么东西，也不知道是谁让他复活的。但是他清楚地感觉到，噩梦的目标就是他，还有他手中的邪剑。他并不打算直接面对这个象征他所犯的无穷罪孽的敌人。齐格弗里德相信，只要能破坏掉邪剑，噩梦就会自动瓦解。所以，他当前的第一目标就是找到那个带镰刀的男人！追寻着那男人的踪迹，齐格弗里








德几乎横跨了整个欧洲。最后，他在某个小城郊外的时计塔捕捉到了对方的行踪。

这座时计塔坐落在城外某个荒废修道院的一角。齐格弗里德得到的最新情报就是，一个手持镰刀的黑人进了这座塔，然后再也没有出来。他不知道情报所说的人与艾薇告诉他那个家伙是否为同一个人，但是想来这世上同时具有两大特征的人也不算太多……在将邪剑和灵剑收藏到一个很隐蔽的地方后，齐格弗里德走进了时计塔中。

大门后面是一道楼梯，盘旋着通向时计塔的顶层。塔的四壁有很多大小不一的齿轮相互咬合，在不停地旋转着。咔哒咔哒，齿轮转动的声音与齐格弗里德的脚步声交相呼应，在空荡荡的塔楼内回荡，每响一下就在人的心中引起一下震动。"真的人有人来过这里吗？"齐格弗里德开始怀疑其情报的正确性来了。塔楼的楼梯上积了很厚的灰尘，但是齐格弗里德却看不到任何脚印来表明在他之前有人进入过这里。

好不容易，齐格弗里德来到了塔楼的最顶层。这里有一个大平台。光线透过四周的彩画玻璃以及玻璃制的时机塔大钟面照进屋子，照亮了平台。与楼梯上层积着灰尘不同，这个平台倒显得十分干净，似乎有人经常打扫这里。齐格弗里德的身后突然响起一个声音，他转身一看，只见几只白色的老鼠匆匆从平台上跑过。他松了一口气，继续观察起周围的环境来。

"你居然追到了这里，可真了不起啊！"一个人的声音突然响起，引起了齐格弗里德的警觉。他四处观望，想要分辨出声音的出处，然而那声音在空旷的塔楼内不断回荡，显得极为缥缈。"不过你的任务到此就结束了，你就在这里好好安息吧！"声音再度响起，当中丝毫不带任何感情，却分明让人察觉到了当中的杀意。

齐格弗里德右手从背后取下了镇魂歌准备应战。此时，他背后突然传来一阵机械的噪音。他赶紧扭头一看，自己头顶上方不远处的一个横梁突然断裂了，随后一个巨大的齿轮从天而降落在了平台上，然后势不可当地向他滚了过来。一瞬间，齐格弗里德就判断出了以如此近的距离是很难用蛮力阻止齿轮前进的。于是他左脚一发力，整个人向右方闪了开去。齿轮与齐格弗里德擦肩而过，滚过了平台的边缘，从塔楼顶部一直坠落到地面，发出了一阵很响的轰隆破裂之声。

与此同时，有人从无光的墙壁那里跳到了平台之上。察觉到背后有人的齐格弗里德循声望去，只见一个黑人正在慢慢起身，他手中的武器赫然就是一把斩首之镰！"看来我真是低估你了！不愧是曾经拥有过邪剑的人！看来我不得不亲自出手解决你了！"黑人不紧不慢地说道，同时用手中的镰刀摆开了架势。

"你在说什么？你到底是什么人？你都知道些什么关于邪剑的事情？"齐格弗里德急声问道，看来艾薇说得没有错，这个男人的确知道很多关于邪剑的事情。

"我的名字是扎萨拉梅尔。如果你能打败我的话，或许我会告诉你一些关于邪剑的事情的！"黑人将手中的镰刀舞了一个花，挑衅道，"如果你真的能的话……"

"可恶……"这一战看来是不可避免的，于是齐格弗里德调整了心情，让自己流于急躁的内心快速地平静了下来。他知道，这一战他必须取得胜利，否则好不容易才能得到的一点关于邪剑的情报又要飞走了。齐格弗里德也不多说话，举起镇魂歌直直地从中路向扎萨拉梅尔突刺而去。

"哼！"扎萨拉梅尔冷笑了一声，就在齐格弗里德快攻袭到面前的一刹那，他突然跃起跳向了齐格弗里德的背后。这一跳的速度与他那高大的身材完全不相称，他甚至在空中还翻了好几个跟斗，同时将镰刀快速挥出。这一招变化迅速，隐约夹有风雷之声。齐格弗里德闪避不及，镰刀一下子击中了他的后背，他所披的斗篷立刻被卷入镰刀的刀风之中碎成了无数布花。虽然背部的铠甲让齐格弗里德没有受到致命的伤害，但是巨大的冲击力还是让他立刻失去了平衡，当场趴在了地上并在平台上滑行了好几步的距离。

看着倒在的齐格弗里德，扎萨拉梅尔突然发出了一阵没有笑意的笑声。这笑声仿佛在侮辱齐格弗里德一般，在塔楼的四壁不停回荡，久久也不散去。在笑声中，齐格弗里德重新站了起来。他冲着扎萨拉梅尔伸出左手，然后紧紧握成了拳头，这是在表明他自己坚定的意志。下一瞬间，齐格弗里德向前急速踏出了几步，镇魂歌被他拖在身后，在石制的平台地面上擦出了一道灿烂的火花。当齐格弗里德猛地停止跑动站定脚步时，他的右手借助拖动大剑之势将镇魂歌从下路一直倒削向扎萨拉梅尔的脖子。

纵然扎萨拉梅尔有天大的本事，面对这凌厉的一击他也不敢随意应接。只见扎萨拉梅尔将镰刀一横，同时双臂用力，打算用镰刀的刀柄硬接下齐格弗里德的一击。扎萨拉梅尔做出这个举动的时候犯了两个错误：其一，他低估了齐格弗里德的实力，对方毕竟曾经做过邪剑的宿主，必然拥有常人所不及的能力；其二，他高估了自己的力量，虽然镰刀和大剑都属于长兵器，但是两者在使用方法上有很大不同，使用大剑的人更加追求臂力的强劲，强力的大剑斩击甚至可以一刀劈死奔跑中的快马，因此又被称为"斩马刀"。两件兵刃甫一接触，扎萨拉梅尔心中就暗叫一声"不妙"。刀柄上传来的冲击力十分强劲，虽然扎萨拉梅尔还能抵挡得住，不至于立刻被震得立刻撒手松开武器，但是经验告诉他，他手中的镰刀若只是普通铁匠铺里打造的廉价品，它势必当场被齐格弗里德的这一击打断，那样的话扎萨拉梅尔也就会直接上天堂了。

即使这镰刀保住了扎萨拉梅尔的性命，依然不能保证他会始终在与齐格弗里德的一战中保持上风。齐格弗里德的一记上撩虽然没能斩杀扎萨拉梅尔，却令对方粗壮的身体整个被剑的去势带到了空中。大剑划过头顶，齐格弗里德顺势将它停在了背后的位置，然后趁扎萨拉梅尔还没落地的时候就往他的下盘踢出了两脚。这一次袭击搞得扎萨拉梅尔手忙脚乱，在空中凭空发了好一阵力才落在了齐格弗里德踢击的攻击范围之外。他

刚一定神，就看到齐格弗里德又一次拖着大剑向自己冲了过来。齐格弗里德一拉近两人的距离立刻对着扎萨拉梅尔伸出了拿剑的右手，扎萨拉梅尔下意识地举起镰刀准备格挡。没想到齐格弗里德却突然中途变招，收回了右手的剑，左手一记直拳对准扎萨拉梅尔的右肩轰了下去。这一击彻底破坏了扎萨拉梅尔的架势，让他踉踉跄跄地向后方退了好几步才停了下来。

“哈……哈……”扎萨拉梅尔捂着被击中的右肩喘着粗气，显然这样的结果不是他当初所预料的，“干得不赖啊！不过，你是不可能破坏掉邪剑的！”

“什么！”齐格弗里德惊呼道。

“邪剑和灵剑都是我的猎物！至于你……”扎萨拉梅尔的气息略为平缓了一些，他慢慢站直了身子说，“有一位你的老朋友会很想看到你死在他的剑下的！”

齐格弗里德被扎萨拉梅尔的话弄糊涂了：“老朋友？”

“这么快就忘记了吗？你们的关系可非同一般啊！就像左手和右·手一样！”扎萨拉梅尔嘲弄般地说道。就在齐格弗里德对突然听到的“右手”两个字震惊不已时，扎萨拉梅尔跳下了平台。

齐格弗里德追到平台边上往下一看，那里只有昏暗的塔楼以及楼梯，丝毫看不到任何人影。他恨恨地跺了跺脚，虽然遇到了扎萨拉梅尔，却没能从那人身上问出任何有用的情报，这使得他破坏邪剑的计划又一次走进了死路。怎么办，他在心中向自己问道。根据种种情报来分析，噩梦的确已经复活了，而且自己就是他的目标。如果自己继续在欧洲大陆调查邪剑的事情，迟早会和他碰上的。现在的我还不能面对那噩梦，齐格弗里德这么想到。

经过一番深思熟虑之后，齐格弗里德决定离开欧洲。而他的目标则是远东，明帝国和岛国日本。在被邪剑控制的那段日子里，他也得知到了不少过去的事情。曾经把塞万提斯打败的女忍者多喜以及四年前的那对少男少女都是从远东地区过来的。听说在那里的国家有着悠久的历史，或许那里会有人知道如何破坏邪剑的。他沿着丝绸之路一路东行，在几个月后终于来到了明帝国。这一路上，不光有风餐露宿、舟车劳顿之苦，还有很多向噩梦寻仇的人不断来骚扰他。不想再造杀孽的齐格弗里德只得一路躲躲藏藏，实在逼不得已必须出手的时候也绝不伤人性命，只是让他们暂时无法继续追踪而已。



在东行的过程中，齐格弗里德还感到另外一些追踪他的气息。最为强烈的一股气息自然是噩梦。齐格弗里德察觉得到，噩梦与他之间的距离忽远忽近，似乎对方也在犹豫是否要与自己接触。有几次齐格弗里德真的很想停下来与噩梦决一死战。但是他没有把握，失去力量的邪剑在遇到噩梦之后会有什么样的变化，也没有把握自己是否一定能够战胜噩梦。所以他选择继续前进，直到调查出破坏邪剑的办法为止。

除了噩梦以外，齐格弗里德还察觉到了塞万提斯和拉斐尔的气。虽然齐格弗里德本人没有见过塞万提斯，但是他从邪剑的记忆那里得知了塞万提斯的事情。塞万提斯本来应该在七年前就应该被索菲蒂亚与多喜杀死了，可是最近一年来他的气息又出现了。齐格弗里德能够察觉到塞万提斯的存在并不是因为对方的气有多强，而是因为塞万提斯的气息里带着另外一种他非常熟悉的邪气——本来应该被索菲蒂亚彻底破坏掉的邪剑雌剑！邪剑雌剑与塞万提斯的复活自然不同寻常，但是自从齐格弗里德在奥斯特兰堡将灵剑刺入邪剑之后，塞万提斯和雌剑的气息也开始急速衰退。当齐格弗里德进入明帝国的时候，他们的气息就彻底消失了。至于拉斐尔，实际上他的气是非常弱的。但是，一股非比寻常的执念却使得他的气始终追寻着齐格弗里德而不曾散去。

就在齐格弗里德为追踪自己的人烦恼时，他无疑中潜入了一所明帝国皇家密探聚集的宅子。在那里，他得知了更加东边的日本国流传着所谓“破邪之法”的秘术。于是，他想方设法渡过了东海，来到了岛国日本。与由至尊皇帝统治的邻国相比，这个小小岛国的局势显得非常混乱。被称为大名的领主之间相互征战，不怕死的武士们互相砍杀，其情状令人惨不忍睹！齐格弗里德甫一上陆就被卷入了一场战斗之中。穿着外国服饰的他被双方认定奸细，好不容易逃进了一座深山才躲开了大军的追杀。

“可恶！这样完全没有办法调查破邪之法的事情啊！”坐在石头上休息的齐格弗里德着急地捶了一下自己的膝盖。最近他感觉到噩梦与他之间的距离越来越近了，大概对方已经等得不耐烦了。可是他自己却并没有找到必胜的法门，不由得担心起来。





忽地一声，深山的林间小道突然吹过一阵风。一股陌生的气息随风送了过来。齐格弗里德立刻紧张地站了起来，并快速地解下了背后的镇魂歌，将剑举了起来。“什么人？”他大声喝道。声音在小道中回响了一阵，很快就融入了小道旁茂密的树林中。

“我认得你！那边的骑士！”一个女人的声音突然在齐格弗里德前方不远的高处响起。齐格弗里德循声抬头望去，只见高高的树梢上站着一位蒙面的女性。蓝色的衣物紧紧地贴在那女人的身上，凸现出她曼妙的身材。但是她身上散发出来的那种独特的肃杀气氛却让齐格弗里德无意欣赏对方的体态。

“又是刺客吗？”齐格弗里德在心中问自己道，但是对方的身影似乎在他的记忆中留有很深的印象。在竭力回忆之后，他突然想到了一个名字：“忍者多喜！”

听到齐格弗里德将自己的名字脱口而出，多喜似乎并不觉得吃惊：“我果然没有猜错！被邪剑控制的人会继承邪剑的记忆！”说完，她从树梢上一个跟斗翻了下来，稳稳地落在了齐格弗里德的面前。“那么，你一定不会忘记我就是打败过你的前任——塞万提斯的人吧！青骑士！”说话间，多喜抽出了背上的短剑，而她的左手依然握着腰间另外一柄短剑的剑柄，随时准备发难。

看到对方准备动手，齐格弗里德反而将镇魂歌挂回了背上。他向多喜摊开双手，表示自己并无动武之意：“我并不打算与你进行无谓的战斗。既然你是打败过塞万提斯的人，我想或许你可以告诉我一些事情……”

“……”多喜对于齐格弗里德的举动显然有些吃惊，一时不知道应该如何作答。她保持警惕的姿势上下仔细地打量着齐格弗里德。良久之

后，她收起了短剑，点头说道："原来如此！你的身上你已经没有邪气了。你不再是那个被邪剑控制的青骑士了！"

只靠肉眼就能看出自己的变化，齐格弗里德觉得这个女忍者的确非同一般，于是很有礼貌地弯腰向多喜施了一礼。"我想向你请教'破邪之法'，我想知道如何才能彻底破坏掉邪剑！"

"邪剑是邪恶的武器，所以要破坏它的话就必须使用拥有神圣力量的武器！"多喜解释道，"七年前，奥斯曼土耳其帝国的一位女战士用她所信仰的煅冶神赐予的武器破坏了邪剑中的一柄……"

齐格弗里德接着说道："四年前，一个来自中国的少女用灵剑Soul Calibur重创了剩下的另外一柄邪剑——也就是过去的我所拥有的那一柄！"说完，他解开了身旁的布袋，将当中失去了力量的灵剑和邪剑展示给多喜看："可是，灵剑并不能完全破坏邪剑！你看，当我用灵剑刺入邪剑以后，它们就变成了这个样子……"

"！"齐格弗里德展示的东西出乎了多喜的预料，她立刻蹲下身去仔细地检查了两柄失去力量的剑。

"这邪剑绝对不能留在世上。如果它继续存在下去，一定会有更多人无辜丧命！过去的我被邪剑控制，犯下了滔天的大罪。所以我发誓一定要将邪剑毁灭，就算牺牲我自己也绝对不能让它流传到后世！"齐格弗里德如同在给多喜解释，又如同自言自语一般地说道。

"让我看看你的眼睛！"听到齐格弗里德的话后，多喜突然提出了一个奇怪的要求。齐格弗里德不知道怎么回事，只得站直了身体，任由多喜从眼睛中窥探自己的内心。"原来如此……"片刻之后，多喜终于说话了，"我现在知道为什么你没能用灵剑毁灭掉邪剑了！"

"什么！"多喜的话让齐格弗里德心头一震。

多喜解释道："邪剑是邪恶的、死亡的力量，所以与之相对的就是正义的、生的力量。从你内心产生的正义之力帮助你摆脱了邪剑的控制，召唤出了灵剑。但是，你还缺少一种作为人来说最重要的东西！那就是生的动力！"听到此话，齐格弗里德心头一动。多喜继续说道："对你来说，作为青骑士时所犯下的罪行是一个你不敢面对的过去。你为了不让悲剧重演而决定要破坏邪剑。但是如果你真的成功了，你一定会选择用死来补偿过去的罪过！"多喜分析地不错，齐格弗里德的确就是这么想的，他从没有想过在破坏邪剑以后要继续活下去。

"对于过去的否认，对于生的舍弃正是你无法充分发挥灵剑之力的原因！如果你无法克服自己的弱点，你就永远也无法破坏掉邪剑！"多喜最后总结道。

"可是，如果我能学到'破邪之法'的话，或许……"齐格弗里德还抱有一线希望。

多喜却果断地否决了齐格弗里德的想法："这世上根本没有什么'破邪之法'！所有的只有人类自身不断克服弱点的坚定决心！"说话间，多喜从腰间抽出了第二柄短剑。她把短剑举到了齐格弗里德的面前，只见那剑身上不断闪动着紫色透明如同火焰般的气息。

一时间，齐格弗里德突然感觉到了一股熟悉的气息！"邪剑？为什么你会有……"齐格弗里德不由得惊呼了出来。

"你猜得不错！这柄剑是我用邪剑的碎片打造出来的。七年前与塞万提斯战斗时我得到了这些碎片。"多喜将短剑收回腰间的剑鞘中，刚才那招摇的邪气一下子就消失得无影无踪了。她继续说道："你曾经被邪剑控制过，应该知道邪剑的力量有多恐怖，只要小小的一块碎片就足以令人迷失本性。"齐格弗里德点了点头，几年来他见到过无数被邪剑碎片控制的人，而这些人最后都成为了青骑士的剑下亡魂。"意志不坚强的人很容易被邪剑找到内心的弱点，从而成为它的傀儡。但是，如果你能拥有一颗纯洁的心，还有坚定无比的意志，你就能够战胜邪气，甚至将其化为己用。俗话说：'魔由心生'，正气和邪气都是从人类内心中诞生出来的，人类没有理由无法控制它的。而能否成功，全在你的一念之间！"

突然，山谷中响起一道凌厉的哨声。多喜立刻警觉地看了看四周。然后，她语重心长地对齐格弗里德说："你能靠自己的意志摆脱邪剑的控制，这证明你有坚韧的意志力。只要你能够面对自己的过去，不放弃生的希望，你一定会成功地破坏邪剑的！"虽然齐格弗里德没有感到有风吹过，风声却逐渐大了起来，两旁的树林也不自然地晃动起来。"我相信你！因为你有一双纯洁的眼睛！"多喜拍了一下齐格弗里德的肩膀，"我有些客人要招呼，必须要先走了！记住我的话，年轻的骑士！"话音未落，多喜的身影垂直向上飞了起来。只见她脚尖在树梢轻轻一点，跃向了远处的另外一株高树。如此反复几下，她就完全消失在了齐格弗里德的视线中。

"面对过去……不放弃生的希望……"多喜的话齐格弗里德一时间还不能完全理解，实际上到现在为止他还是没能找到确实的可以破坏邪剑的方法。但是通过刚才与多喜的交谈，他却明白了一件事：他必须让自己的意志更加坚定！

直觉告诉他，他应该先解决掉噩梦。这个家伙的邪气越来越盛，看起来在追踪自己的过程中他已经杀死了不少无辜的人。但是，齐格弗里德很清楚，他与噩梦的一战无疑会非常激烈。所以他必须选择一处合适的决战地点，这样才能将无辜者的伤亡减到最低。于是，齐格弗里德再度开始了旅行。这一次，他选择的目的地是欧亚的交界地带，那里地处高原，人迹罕至，显然是最理想的决战场所。齐格弗里德搭船回到了大陆。这次他没有从丝绸之路走，而是穿过蒙古草原，经过俄国的领土一路西行。

那一日，齐格弗里德正在山间行走，高原的大风吹得身着重铠的他也不由得东倒西歪。走过一个风口之后，他居然来到了一片没有大风的开阔地带。放眼望去，这个小盆地中居然有一座废弃的都市！行走在这废都之中，齐格菲尔德突然有一种奇怪的感觉。这里的建筑物样式十分奇特，糅合了德国、法国、西班牙等多种不同的建筑风格，却又与任何一个国家的建筑物都不相同。看起来久已无人居住的都市却显得分外干净，仿佛刚刚建成一般，是那么的不可思议。在这一瞬间，齐格弗里德心中有一个声音说："就是这里了！"

连续奔波了几个月的齐格弗里德终于可以休息了。他来到了都市最中央的大圣堂，这是城中最庄严的一座建筑物。圣堂中到处都设有流水机关，大量清洁的水不断地循环流淌着，保持着这里的清静。圣堂中随处可以一些圣洁的雕像，每尊雕像都露出安详的神态，让疲惫不堪的齐格弗里德的心情也放松了下来。最神奇的是，圣堂中还有很多灵剑Soul Calibur的浮雕。这让齐格弗里德不由得开始思索这个都市与灵剑的渊源来。

都说等人是最让人心烦的，可是齐格弗里德一点都不着急。这大圣堂的环境让他的内心平静了很多，他在这里思考了很多关于邪剑、灵剑、噩梦，还有他自己的事情。很多以前让他烦恼不已的问题都在这里找到了答案。他将灵剑和邪剑安置在流水环绕的一个台座上，一边注视着两柄剑反射的霞光，一边等待着噩梦的到来。

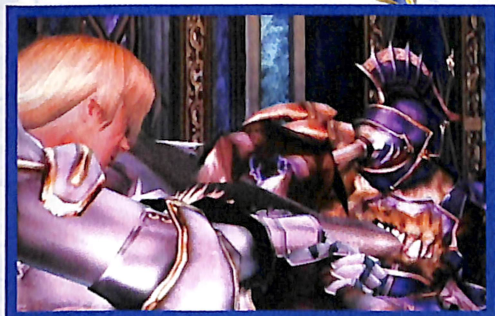
当当当，重铠踩在石制地面上的声音从回廊上一路传来，最后停在了他的背后。"我等你很久了！我不可饶恕的过去！"他转过身去，一个身着蓝紫色铠甲的人就站在那里。那人异形的右手以及那带有邪眼的大剑，正仿佛是齐格弗里德过去的写照。"就算你只是一个幻影，一个噩梦，我也不会再退却了！今天，就在这里，让我们把一切都了结了吧！"齐格弗里德举起镇魂歌，将它指向了噩梦。

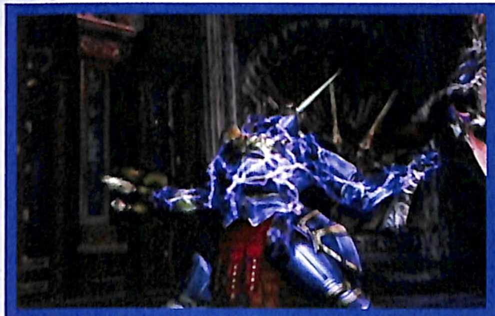
"正合我意！"噩梦第一次和齐格弗里德面对面说话了，这个声音齐格弗里德非常熟悉，那就是无数次在他耳边低语的那个恶魔的声音——邪剑的意志！噩梦低吼道："我要把你扯成碎片，重新夺回我的身体！"

"侵占他人肉体的恶魔！你的去处只有一个！那就是地狱！"齐格弗里德不再多说什么，









立刻挺剑而上。大圣堂内立刻响起了不绝于耳的兵器碰撞之声。

不知道是什么原因让邪剑的意志附着在了青骑士的铠甲之上，噩梦继承了齐格弗里德的大部分战斗技巧。因此两人对于对方的套路都非常熟悉。不过有一点是不同的！现在的齐格弗里德是在用一颗正直的心在战斗，而噩梦，支持他的仅仅是邪剑那嗜血嗜杀的本能。仅此一点差别，已经使得两人战斗方法产生了极大的不同。

“喝啊！”两人同时举剑向对方突击而去。同样的招式使得两人的剑撞在了一起又弹了开去。无论从力量还是从出招的角度和时机上来看，两人都可以说是势均力敌。齐格弗里德一招不成立刻将大剑由纵化横，从右至左划了一个大圆砍了过去。卡地一声，剑柄上传来的阻力告诉齐格弗里德，这一击砍中了什么东西。但是击中对手的质感却明白地反映出他并没有命中敌人的要害。齐格弗里德扭头一看，原来自己的剑被噩梦用那异形的右手牢牢抓住了！噩梦巨大而坚硬的右手完全挡下了齐格弗里德刚才那横扫千军的一击，虽然被齐格弗里德占了先机，然而现在噩梦反而占据了主导权。他右手一翻，一道巨大的蛮力从齐格弗里德的剑上传了过去，将齐格弗里德扔出了几米远。若不是齐格弗里德在空中受身，必然会被摔个七荤八素！

“哈哈哈哈哈！”噩梦仰天大笑，从他的铠甲下不断迸射出紫色的电光，暴露了他非人的那一面。齐格弗里德站直了身子，重新整理了一下呼吸。他决定，在下一击中将一切了结。显然，噩梦也看出了齐格弗里德的打算，他也收起了怪笑的姿态，重新摆好了架势。两人互相注视着对方，任何一点细微的动作都无法逃脱对手的目光。

静立良久之后，两人同时冲向了对方，同时收住了脚步，同时挥出了大剑……

噩梦的剑从下往上斜斜地反削而上……

齐格弗里德的剑从上往下直直地劈下……

“呛！”两剑在空中相击，发出了一道刺耳的响声。

同样的出招时机、同样的挥剑力度。一个出剑的角度决定了这次决战的胜负！

“刷！”——齐格弗里德的剑在击中了噩梦的幻影邪剑后快速地沿着那小小的坡度滑了下去。

“卡！哧……”齐格弗里德的剑准确地刺入了噩梦铠甲中的缝隙处，然后深深地扎了进去。

“哗啦啦啦！”齐格弗里德的剑无法止住收势，将噩梦的铠甲一下子砍成了两段。铠甲中的噩梦如同蒸发一般失去了踪影，失去了支撑物的铠甲一片片掉落在了地面上。

“啊……”齐格弗里德保持着劈下的动作，很长时间后才松开镇魂歌，如同虚脱一般双膝跪地喘出了一口粗气。刚才出刀的那一瞬间，他脑中又闪现出了多喜的话：“不放弃生的希望！”他知道，自己绝不可以败！败了，邪剑就会重新回到噩梦手中。只有胜利，他才能继续寻找破坏邪剑的方法，继续自己的赎罪之旅。现在他战胜了噩梦，战胜了自己的过去，离破坏邪剑的日子又近了一步，剩下的就是慢慢寻找达成目标的方法了！

“嚯！已经结束了啊？”大圣堂里突然响起了另外一个声音。齐格弗里德连忙望去，发现那人居然是几个月前和他在奥斯特兰堡一战的拉斐尔！可是，如今的拉斐尔和当初给人的感觉完全不一样了。当时的他只是一个疯狂的剑客，如今的他却透露这一股不寻常的邪气。他那如同僵尸般惨白的皮肤和那血红的双眼都表明了这几个月来的变化。

“你已经不再是人类了吗？”齐格弗里德再度拾起了地上的镇魂歌，站直了身体问道。

“这全都是拜你所赐！”拉斐尔恶狠狠地说道，“德国的那场战斗让邪气侵入了我的身体，把我变成了这幅模样！你知不知道，为了照顾我，我可爱的艾米也已经不再是人类了！这都是你的错！”

齐格弗里德摇头道：“你们并没有被邪剑直接操纵，我想或许有办法可以除掉你们身上的邪气……”

“没有那个必要！”拉斐尔打断了齐格弗里德，“只要我得到了邪剑，我就能把所有人类都变成我这个样子！那时候，我和可爱的艾米就不用再整日过躲躲藏藏的日子了！我受够了！”

“你知道你在说什么吗？”齐格弗里德皱眉道，他察觉到眼前的这个男人已经完全走上了一条错误的道路，虽然他还没有被邪剑控制，却比那些被邪剑控制的人更可怕。

“我当然知道我在说什么！我本来打算亲手解决掉你和地上的那堆废铁的，不过刚才被一个混蛋铁笼子耽搁了。”说着，拉斐尔弹了一下幽火剑的剑身，“现在就让你见识见识这几个月来我有多么大的变化吧！”

“你……”眼看此战无法避免，齐格弗里德举起了镇魂歌。看来，在他能够继续自己的使命前，他必须先解决掉这个麻烦的家伙！

“够了！小丑的把戏就表演到这里吧！”另外一个声音出现了。齐格弗里德曾经听过这个声音，在那昏暗的钟楼上，这个声音的主人就是镰刀男扎萨拉梅尔！

“什么人？”拉斐尔立刻拿起守备的架势四处观望，想找出说话者的所在。然而，随着一声闷哼，他立刻判断出了对方的位置——自己的身后！扎萨拉梅尔的镰刀从拉斐尔的后背刺入一直穿过了前胸。这一招出得其快无比，穿出拉斐尔胸口的镰刀刀刃上竟然没有半滴血液！“……”拉斐尔的四肢无力地垂了下去，他吃力地张开嘴打算说些什么，却只有满口的鲜血顺着嘴角流了出来。疯狂的拉斐尔到最后也没有能够摸到邪剑，甚至连杀死自己的人是谁都没能看到一眼。

“哼！”扎萨拉梅尔从拉斐尔的身后走了出来，用脚在拉斐尔的尸体背后一踹，将镰刀从尸体上取了下来。尸体的伤口向外喷出一些鲜血，慢慢地倒在地上。“过了这么多年，邪剑和灵剑总算同时摆在了我的面前。我多年的夙愿总算可以实现了。这是多么伟大的时刻啊！像你这种俗人与这美妙的时刻太不相称了，就给我退场吧！”说完，他在拉斐尔的尸体上狠狠地踩上几脚。

“你究竟是什么人？”齐格弗里德对于这突然发生的变故显得有些难以接受，扎萨拉梅尔的出现超出了他的预料。

“哦！对了！你也和这家伙一样，快些退场吧！”扎萨拉梅尔也不多说，举镰刀直接砍了过来。齐格弗里德急忙提剑挡下对方的突袭，然后立刻快速反击将扎萨拉梅尔逼退了几步。“哼！你居然能够独力来到这个地方，我还真是小看你了呢！作为表彰，我会在你死之前告诉你一些事情的！”扎萨拉梅尔不无得意地说道。

“很久以前，有人制造了Soul Edge。最初那只是一柄普通的剑，没有什么特殊的力量。然而，在经历过无数的战乱之后，Soul Edge超越了人类的极限，超越了神，成为了一柄能够吞噬



人类灵魂的邪剑，给人类带来了无数腥风血雨。

“在某个朝代，出现了一位神勇的国王。在因缘巧合之下，他得到了邪剑。国王强大的意志力使得他战胜了邪剑的魔力，并且依靠邪剑的力量统一了国家。后来他被百姓称为‘英雄王’。

“然而，对于那些受到尊敬的人总会有人在背地里私下嫉妒。于是，企图染指邪剑、获得无上力量的人出现了，他就是英雄王的儿子。然而英雄王的儿子却没有其父的意志力，他成为了邪剑的傀儡，制造了很大的混乱。最后，英雄王不得不大义灭亲，亲手杀死了自己的儿子。然而，一切的罪魁祸首——邪剑却在那场战乱中失去了踪迹。

“预测到今后邪剑还会重新现世为祸人间的英雄王做出了一个决定：制造一柄能够抑制邪剑并摧毁邪剑的神剑。在耗尽全国的财力、经历了无数次失败之后，英雄王终于制造出了一柄能够净化邪剑碎片的神剑。那也就是现在的灵剑Soul Calibur！然而，这次成功的代价却是英雄王自己的性命！

“英雄王的卫兵们组成了守卫灵剑的一族，带着灵剑隐居到了一个外人无法轻易到达的都市里。每当邪剑出世为祸人间的时候，守剑一族就会带着灵剑外出平乱。为了增强灵剑的力量，保护灵剑不被邪气侵蚀，他们还制造了另外两件神器——能够吸收各种力量的棍以及能够净化邪气的玉镜。

“然而，这守剑一族的人迂腐无比。他们定下了自己一族不得使用灵剑的规矩，必须让经过挑选的外人来使用。在一族之中，有一个文武双全的奇才，他不满于族人固守于传统规矩，觉得只要拥有足够的资质就应该可以使用灵剑。为了打破迂腐的规矩，他决定夺取灵剑。可惜的是他的计划被族人发现，他不仅被废除了武艺，还被逐出了守剑一族。

“不能再继续习武的这个奇才将注意力转移到了追寻太古的知识上。他所追寻的正是无数人耗尽一生却无法找到窍门的‘转生之术’。经过漫长的修行之后，他从失落的知识中发现了转生之术的秘法，成为了超越时代的存在！

“但是……‘转生’并不代表着‘永生’。他依然会经历生老病死！超越了众神所定下的因果律，他却戴上了时间的脚镣。每次他从‘死亡’到‘新生’时，他都不得不重新体验那坠落到无穷奈落之底的虚无感，以及粉身碎骨的痛苦！获得永生的意志的代价，就是失去那安逸的死亡……随着转生次数的增多，重生的喜悦感越来越微弱，而死亡的痛苦却逐渐膨胀起来。时间是无限的，所以他永远也无法逃脱出轮回之圆环！

“不知道活到了第几世，他将手伸向了邪剑。想借助邪剑斩断自己的生命与现世之间的枷锁。于是，他成为了邪剑的仆人。一直到生命枯竭的最后一刻，他都和邪剑在一起。然而……他再度转生了！于是他又把期待转向了灵剑。虽然邪剑无法夺取自己的生命，但是如果拥有更强的力量的话或许会成功。于是，他返回了守剑一族的隐居地。然而，一族却已经不在当初的地点了！不知道是因为天灾还是人祸的关系，当初他所生活过的地方消失得一干二净，仿佛从来都没有存在过一样。而灵剑自然也完全失去了踪影……

“又过了很多年，邪剑终于又出现了。先是二十年前的大海盗塞万提斯离奇失踪，然后是影响到整个世界的邪精事件，再往后就是震惊全欧洲的青骑士虐杀惨案……最后，灵剑也重新回到了这世上！只要同时得到邪剑和灵剑，或许就能够帮助他摆脱转生的枷锁。但是，因为某个傻瓜的原因，邪剑不仅失去了其中的一半，还被灵剑封印了，而灵剑也因为邪气的侵蚀而去了本来的力量……

“身为守剑一族的他知道，只要邪剑能够复活，感应邪气的灵剑也会重新取回自己的力量！这个时候，他不小心发现了因为本体被封印而逃脱出来的邪剑的意志，一团愚蠢的邪气。他使用古代的秘法让这邪气附着在了青骑士的铠甲之上，复活了欧洲人的噩梦。然后，他不断传出情报，让曾经被青骑士杀死过亲人的家伙都去找那个带着邪剑和灵剑的傻瓜。一方面，噩梦通过不断杀人可以增强自己的邪气，加快邪剑复活的速度；另一方面，刺客们会干扰那个傻瓜的精神，只要他心中有着一分犹豫，灵剑对于邪剑的封印力就会减弱一分！

“当邪剑的强大力量化作不断燃烧的邪恶之炎时，灵剑为了镇压邪气也会将自己的清纯之气提高到极限。当两种相反的力量互相冲突并达到最高潮的时候，拥有这莫大力量的他一定能够突破枷锁，获得真正的‘死亡’！”扎萨拉梅尔讲述了一个很长的故事。在叙述的过程中，他绘声绘色，仿佛一切都如同亲见一般。说到最后兴奋之处，他甚至不由自主地手舞足蹈起来。齐格弗里德在一旁听得惊心动魄，看得目瞪口呆。整个“故事”的来龙去脉他已经弄得一清二楚了！扎萨拉梅尔就是那个追求真正死亡的守剑一族叛徒，而几个月来噩梦复活、仇家追杀这些事情的幕后黑手就是这个家伙！

就在齐格弗里德思索应该如何应对扎萨拉梅尔时，对方已经先一步开口说话了：“无关紧要的话说得也够多了！现在就让我来享受这美妙的时刻吧！”扎萨拉梅尔突然伸出左手指向齐格弗里德的背后，那里正是放置邪剑与灵剑的地方。齐格弗里德赶紧回头望去，只见两柄剑突然化作了一个七彩的光球，一下子飞向了扎萨拉梅尔，并融入了他的身体中。

“呃啊！”扎萨拉梅尔大吼了一声，双眼突然一翻白，双膝软软地跪了下去。正在齐格弗里德不知道发生了什么事的时候，扎萨拉梅尔的身体突然自动飘到了半空之中。他身体的周围燃烧着紫色透明的火焰状气流，一阵阵强力的邪气不断地从他的体内向外迸射出来。齐格弗里德忽然注意到，灵剑正在被扎萨拉梅尔一点点地排出体外。没用多久，灵剑就脱离了他的身体，被弹飞了开去，插在了齐格弗里德脚边的地上。

“吼！”扎萨拉梅尔猛地发出一声怪叫，从体内射出大量的邪气。强大的气劲逼得齐格弗里德不得不用手护住脸部。当他放下手臂时，周围的景象已经变得面目全非了。纯洁的大圣堂在一瞬间被邪气充满了，水停止了流动，表情安详的雕像也被气劲推倒，就连窗外天上原本灿烂的彩霞也如同被邪气驱赶一般消失得无影无踪，取而代之的是无数拖着火焰尾巴划过天际的陨石。

半空之中，扎萨拉梅尔的身形已经不存在了，只有一个硕大的魔物飞在那里。这魔物的邪气齐格弗里德再熟悉也不过了——噩梦、邪剑Soul Edge！看起来扎萨拉梅尔低估了邪剑的力量。他与两柄神剑进行融合的仪式被强行中断了，邪剑不仅取回了全部的力量，甚至复制了灵剑的力量，成为了完全的魔物。如今，邪剑拥有了自己的意志和自己的身体。他的名字就是夜魔Night Terror！至于扎萨拉梅尔，谁也不知道他的去向。或许他真的如同自己所愿，彻底摆脱了轮回的束缚——当然，形式上与当初他所预料的









结果相差很多……

就在齐格弗里德失神之际，半空之中的夜魔突然从口中发射出一道灼热的波动。齐格弗里德急忙举起镇魂歌抵挡。但是这平凡的铁剑又如何挡住无敌魔物的攻击呢。镇魂歌在灼热波动的高温下化为了一堆铁水。“怎么办？”齐格弗里德看着自己空空的双手思索道，面对这前所未有的大敌他却赤手空拳，这无异于送死！“我不可以死！”他大声对自己说道，“我肩负着世界的未来，我绝对不能让你这魔物离开这里！”说话间，他看到了一旁地上插着的灵剑。既然扎萨拉梅尔亲口说出了灵剑正是对付邪剑的至宝，那么或许齐格弗里德真的可以凭借这柄神剑消灭夜魔！

齐格弗里德毫不犹豫地拔出了灵剑。原本呈单手剑形态的灵剑一接触到齐格弗里德的双手立刻发生了变化，变成了一柄大剑的模样。剑身上闪烁着纯洁的银光，在被邪气火焰灼烧的大圣堂中显得分外耀眼！“夜魔！”齐格弗里德将灵剑指向夜魔，朗声说道，“我将赌上自己的性命与你一战！我对这一战没有胜算，但是我知道我一定不能输，也不能死！既然你是邪恶与死亡的化身，那今天就让我用正义与生命的力量来与你决一死战吧！”

……

这一场战斗是激烈的，后世也没有人能够详细地描述出战斗的每一个细节。说书的人都这么说，那一战超越了人类的次元，进入了一个次元的狭间。不过，最后的结局大家都知道：齐格弗里德如同传说的英雄那样，战胜了夜魔，将它打回了原型——那柄长着邪眼的嗜魂之剑。在决战中耗尽了体力的齐格弗里德跪在邪剑面前。虽然灵剑就在他的手中，他却再也没有力气用它来破坏掉邪剑。人，毕竟是有极限的！

“齐格弗里德！”噩梦的声音在他背后突然响起。齐格弗里德转过身去抬起头来，只见重伤的噩梦正踉踉跄跄地走向他，口中喃喃地念道：“你这个不可饶恕的刽子手！”

“齐格弗里德！”又一个声音响起，齐格弗里德急忙望向自己的右边，另一个噩梦也朝他走来，“杀了那么多无辜者的你根本没有活下去的资格！”

“齐格弗里德！”“齐格弗里德！”“齐格弗里德！”越来越多的噩梦走向齐格弗里德，他们越来越近，齐格弗里德突然觉得自己呼吸急促，仿佛窒息一般。他双手塞住了自己的耳朵，眼睛紧闭，弯下腰去缩成一团，想将噩梦的声音清除出自己的脑中。

“齐格弗里德！”一个声音直接进入了他的脑子。他记得这个声音，四年前当邪剑被灵剑重创时，出现在他面前的父亲的幻象就是这个声音。“活下去！还有很多事情等着你去做！”“睁开眼！齐格弗里德！”

在父亲的呼唤下，齐格弗里德猛地睁开双眼，余光正好扫到了自己的背后。在那里，一个噩梦正高举邪剑准备刺下。齐格弗里德的目光恰好与噩梦死气沉沉的血色双眼相对。“那不是我！”齐格弗里德突然醒悟了，他的确作为青骑士杀死了很多无辜的人，但那些都是邪剑的意志在作祟。如今的他已经摆脱了邪剑的控制，他是齐格弗里德。他要以齐格弗里德的身分活下去，去为青骑士所犯下的罪孽寻找救赎！

“我还不能死！”他猛地抓起身旁的灵剑向背后的噩梦扫了过去。只一剑，所有的噩梦都被击倒了。只一剑，为祸人间无数年的邪剑就这么彻底灰飞烟灭了！“能否成功，都在你的一念之间！”齐格弗里德想起了多喜的话。对与错、正与邪、生与死，一念之差即有天渊之别。一个人连死都不怕了，难道还怕活吗？世道再艰难，只要有生的勇气，人们就能找到新的希望。从古至今，再到遥远的未来，历史证明这是一个永恒的真理。

“我会活下去的！”齐格弗里德站直了身子。他看了看反射着天上彩霞光芒的灵剑，又望向远处美丽的天空，长出了一口气。他心中默念道：“就算我犯下了弥天大罪，那也没有关系。活下去就是我最大的赎罪！父亲大人……”







文 立等可取、东方蜘蛛

时之殇

《波斯王子》时之砂三部曲剧情小说

楔子 一行驼队在黄昏的茫茫沙海中缓缓前行。

“瞧！巴比伦！我们到了！”驼队里有人兴奋地喊了起来。远方，一座城市的轮廓在地平线上隐隐浮现，在炽热的阳光下闪闪发光。驼铃声渐渐稀疏下来，大家都停下来向远方望去。

“那不过是海市蜃楼罢了。”一个老者的声音让大家多少有些失望。每个商队都会有这样一个经验老道的“舵手”，他们纵横沙海多年，在沙漠旅行中简直和水一样宝贵。老者的脸庞半隐半现在厚厚的披风里，唯一清晰可辨的就是他那枯涸干涩的嘴唇。阳光下的城市是那样栩栩如生，那样壮丽，仿佛近在眼前，又仿佛是水面的倒影。这样的海市蜃楼对老者来说再熟悉不过。他熟悉那片幻影中的一草一木，一砖一瓦，一街一巷和那街巷中被命运苦苦追索的灵魂。

驼铃声很快又回荡在广阔的沙漠中……

驼铃声渐渐化为了一个温柔的声音……

“醒醒，醒醒……”

我慢慢睁开眼睛，看见一个肤色棕黑，一头乌发的女子。她的一双鹿眼与我四目相接。

“法拉？”

“你没事吧？”

“我想，一切都结束了……”

“还有一件事情，我没想通。你到底是怎么知道我的名字的？”

“世人都以为时间就像一条幽静长河，只朝一个方向流淌。我见过时间的本来面目，我可以告诉你：他们都错了。时间就好比暴风雨中的汪洋大海。你或许想知道我是谁。你可听好了，我要给你讲一个故事，一个你前所未闻的故事……”

时砂轮回 1 零

很久很久以前，人们都叫我波斯王子。虽然贵为波斯国王沙拉曼(King Sharaman)的独子，但等待他的并非锦衣玉食，而是整个波斯王国最为严格的武术训练。一无所有的沙漠是波斯人的祖先，是波斯人的家园，也是波斯人的未来。父王总是殚精竭虑，忙于征战或外交。即便在巴比伦的宫室只有一墙之隔，我一年也见不到父王几面。好在每次见面，父王都会给年幼的我讲故事。我最爱听父王讲那些古老的波斯神话：“宇宙分为光明与黑暗，善神斯彭塔·曼钮和恶神安格拉·曼钮互相对立。善神的光明力量打败了恶神，后者暗中重新集结他麾下的魔军，妄图卷土重来。善神识破恶神的计划后，便定下了三千年一战的约定。他将恶神封印至黑暗的深渊，直至三千年后光明与黑暗的力量再度取得平衡时，光明的封印便会消失，而恶神安格拉·曼钮则会再度复活……”(**注1**)

就这样，我一天天在波斯顶尖武师的训练下长大。除了匕首和弯刀，我几乎没有朋友。我习惯了孤独，并且享受这种独来独往的乐趣。少年的我时常在月明星稀的夜晚，独自溜到灯火阑珊的巴比伦城外，在海港边的一个船舱里仰望苍穹。父王曾告诉我：夜空中的每一颗星星都曾经是一位伟大的国王，这些祖先们在天空中静静地凝视着地上的君王。或许沙拉曼是一代明君，至少大臣们都是这么奉承的，但我只希望自己有一天会化身为一颗平凡的砂子，隐身在这茫茫大漠中，逃过命运的选择。

最了解我的莫过于我的师傅，一位形容枯槁的老者。他看着我从小长大，一直在精神上引领我，在思想上影响我，是他塑造了我坚毅的内心。师傅也会说故事，但他的故事总是像寓言一般充满神秘的含义，说得我似懂非懂，捉摸不透。

时砂轮回 2 第一次预言

某一天，我带着困扰我的问题来到师傅的帐篷。师傅如同木雕一般地席地坐在地毯上，我还没开口说出我的困惑，他便开口说道：

“忘记你的困惑，孩子。你要记住：一切都会归于死亡，万事万物都逃不过死亡的宿命--惟有时间，不可征服。不要试图去改变你的命运。这是一个古老的诅咒：善心有多么强大，恶灵也就有多么强大……这只是一个三千年的轮回罢了……”

“三千年……”

没等我问完师傅，传令官突然闯了进来。

“王子陛下，请您速速回宫。您的父王已经决定挥师印度与马哈拉迦(Maharajah，印度王公)交战。这次他希望您能护驾亲征。”

时砂轮回 3 不曾存在的现世 时之砂

那一仗打得天昏地暗。

整座印度王国的“时之城”都在战火和霞光中熊熊燃烧。波斯大军兵临城下，围攻的号角已经吹响，投石器蓄势待发。在这决一死战的关键时刻，马哈拉迦的重臣--巫师维齐尔(Vizier，原意为伊斯兰教国家元老)叛变，谋杀了主君，打开城门，向波斯王沙拉曼投诚。紧闭的城门呜咽着徐徐开启，神秘的时之城终于在不战而胜的波斯大军面前展露无遗。

异域的奇珍异宝激发了年少轻狂的我胸中的斗志。我不顾自己高贵的王子身份和城中潜藏的危险，擅自离开大部队，只身冲进沦陷的宫殿，寻找秘宝。

闯过重重崩塌的宫墙，消灭残余的敌兵之后，我步入一间宽阔的神殿大厅。一尊巨型雕像坐落在中央，一束蓝色的天光笼罩在神像头顶。这是波斯善神斯彭塔·曼钮的神像。不明就理的我一番蹬跳之后，跳上了神像的头顶，发现了一把闪耀着奇异光彩的精美匕首，立刻伸手将之占为己有。

突然一声巨响，一块巨石崩塌下来。手中还没握热的匕首突然爆发出刺眼的光芒，头顶的巨石居然随着光芒乖乖退了回去！我意识到：这是可以在一定范围内操控时间变化的“时之匕首”！只为获得秘宝而狂喜的我当时不知道，此刻已经应验了那个古

注1：古代波斯(今伊朗)神话的确是这样记载的。Ubisoft的制作团队借鉴了很多波斯文化的元素。因此在剧情小说中，作者进行了合理的还原。

老的神话："三千年后光明与黑暗的力量再度取得平衡时，光明的封印便会消失，而恶神安格拉·曼钮则会再度复活……"

整个大地开始慢慢颤动起来……

与此同时，叛国的巫师维齐尔带领波斯王沙拉曼来到散发着迷人光芒的巨型"时之沙漏"前——这是印度王公另一个举世无双的秘宝，是他从"时之岛"探险得到的战利品。我回到到父王面前，展示我刚刚获得的"时之匕首"。维齐尔看到"时之匕首"便邀功请赏，要求父王将这把匕首赏赐于他。

沙拉曼王发话说："此刃乃王儿初次上阵杀敌所获，他有自行处置的优先权。"维齐尔的嘴唇似乎隐隐地抿了一下，没有多说什么。

时之城一役，波斯军队大获全胜。除了大量的战利品外，还俘虏了许多奴隶。甚至连印度王公的女儿，也就是印度公主法拉(Farah)也沦为了我的奴婢。凯旋的波斯大军途经土耳其，父王顺道拜访了旧友土耳其苏丹(Suldan)，并慷慨地将"时之沙漏"作为国礼赠与苏丹。

在苏丹的宫殿里，手持蛇杖的维齐尔突然发话引诱我："只要将'时之匕首'插入到'时之沙漏'中去，就能获得无尽的财宝和权力！"

心中只想着为父王增添荣耀的我听信了这番诱惑。我拔出匕首，刺入了时之沙漏……在场的法拉一声尖叫，只见沙漏中所有的砂子瞬间喷涌而出，光华四射。除了手持匕首的我和早有准备的法拉、维齐尔以外，时之砂的强大魔力让所有人在顷刻间便化为了张牙舞爪的妖魔鬼怪，波斯国王沙拉曼也未能幸免。

一团乌云笼罩在宫殿上空。

一个声音在心中激荡："我都干了些什么！"

维齐尔突然出现在刚刚铸下大错的我面前。他不停地说道："快把匕首交给我，我可以让眼前的一切复原！"

我没有再次听信邪恶的维齐尔的谗言。仓惶之间，我紧握匕首，夺路而逃。

我在宫殿中一路狂奔，被时之砂激活的鬼怪纷纷扑过来。在恶神安格拉·曼钮的庇护下，这些鬼怪哪怕被击倒也不会消失。好在法拉及时提醒了我，将时之匕首插入鬼怪体内。顷刻间，鬼怪的身体再次化归为一片散发着光华的时之砂，被匕首吸入。刺倒最后一个敌人后，我并没有露出笑容。倒下的最后一头鬼怪正是父王变化而来……周围一片寂静，甚至连血腥味都没有。只有暗暗流淌的时之砂的声音……

法拉是一个美丽聪颖的公主。她肤色棕黑，一头乌发。她对我虽然抱有亡国之恨，但共同面对眼前的灾难是唯一现实的选择。法拉告诉我：要让一切还原，就必须再次找到时之沙漏，把匕首插入沙漏顶部。说实话，我并不信任她。

我开始逐渐意识到这一切都是命定的预言。开始明白师傅在临行前那些语焉不详的话语似乎暗含玄机。手中的匕首蕴藏着神秘而强大的能量，而年轻的我还远远没有准备好如何操控这一切。眼前弱女子的一席话，虽然不能轻信，也只好先找到时之沙漏再说。

命运将王子和公主连在了一起。我们一路同行，通过重重机关。我不断在神秘的光柱中看到海市蜃楼般的幻象，这是对我宿命的预言：我将前往那些陌生的地方，杀死怪物，燃烧的城市，捆绑在柱子上的女人……

满是砂魔的艰险道路上，我一次次因体力不支而昏厥过去。每次醒来，我都发现自己躺在法拉慈母一般的怀抱里，尽管我尽力拒绝这种依赖感。法拉小鹿一般纯净的眼睛，反而让我对这种不求回报的爱心生疑窦。

于是，我犹豫了。在重新找到沙漏后，法拉力劝我立刻把时之匕首重新插入沙漏顶部，以恢复一切。但是，我犹豫了。在这千钧一发的关键时刻，邪恶的维齐尔突然出现，趁机作法，将我和公主双双打入阴暗的地牢。

再次错失弥补过错机会的我陷入了深深的自责和绝望。宿命的预言再次如影随形地笼罩着我。师傅苍老的嗓音言犹在耳："……你要记住：一切都会归于死亡，万事万物都逃不过死亡的宿命……不要试图去改变你的命运……这只是一个三千年的轮回罢了……"

每当我困惑迷茫时，一路同行的法拉总会以她的方式安慰我。这一次，在阴暗的地牢，她依然毫不吝啬她的温柔："我的奶奶曾说过，在心情不好的时候，你只要在心中默念KaKuLuKiYa就能振作起来。"

我因自责而封闭的心终于在法拉春风化雨般的爱意中渐渐融化。在宫殿的某个圆形浴室，和法拉走散的我终于重新找到了她。尽管一再抗拒内心的情感，尽管一再对法拉的善意投以怀疑的眼神……但从小到大孑然一身的我终于还是这样渴望有人陪伴，渴望爱，渴望法拉……火样的激情终于再也按捺不住，我纵情释放，紧紧地搂住了法拉，狂热地亲吻起来……

等我睁开双眼，法拉已经失踪了。我的心刚感到些许温存，顷刻间又跌落进孤独的漩涡。她不愿让心爱的人去面对这混乱而疯狂的未来，于是她偷走了匕首，只身去寻找时之沙漏……也许，但愿如此。我不知道法拉如何会做出这样的决定，也不管她是否一直在欺骗我……我决心一路追寻法拉，追寻时之沙漏，除了我的生命，在这场命运的赌博里我已经没有什么不能输的了。

我时时感到冥冥中有一股强大的力量在追逐我。我将这种恐惧发泄到拦路挡道的怪物身上，我渐渐感觉自己就像一个不知疲倦的农夫，一次又一次地割开它们的身体，收获金色的时之砂。

终于，我来到一座宫殿，只见法拉的身影在一大群魔怪间左闪右躲……我立刻加入战斗，力保手持时之匕首的法拉不受伤害。一个闪失，法拉被怪物抛到了大地裂隙的边缘。就在法拉即将坠落深渊的一瞬间，我不顾一切地向法拉伸出手去……刻骨的疼痛化作滴滴鲜血顺着时之匕首流下。法拉的生命和我之间只有一把滴血的时之匕首相连。

法拉那双澄澈的鹿眼望着我，望着我。刹那间，我读懂了法拉，读懂了爱。我不再怀疑她为我所做的一切，不再怀疑这历经浩劫的真爱。法拉的鹿眼似乎也在这一刻看懂了我，她断然松开了紧握的匕首。因为爱，她选择了死。

"不，不，法拉，不要啊！"

悲痛欲绝的呼喊无济于事。耗尽能量的时之匕首浸染着我的鲜血，却已经没有了时光倒流的能量。法拉坠入了无尽的深渊……

我抱着法拉冰冷的遗体回到"时之沙漏"所在的大厅。迎接我们的不是别人，正是这一系列悲剧的罪魁祸首——维齐尔。我不再犹豫，也根本听不到维齐尔所说的半个字，径直将匕首插入了"时之沙漏"的顶部……在匕首巨大的吸力下，时之砂被源源不断地吸收，时间也随之飞快地倒流起来，一切都在时之砂金黄色的温暖光芒中变得模糊起来……


《时之砂》奠定了系列三部曲的基调，它讲述了一个令人神往的古老故事。

4 时砂轮回 过去 时之砂

我从黑暗中猛醒，发现自己正躺在军营里。现在？现在正是攻打马哈拉迦的“时之城”的前夜！真主啊！一切真的都回到了从前！父王、维齐尔，还有我最亲爱的法拉……我不顾一切地冲出了营帐，奔向印度王宫。

一只手从黑暗中悄悄地伸出来，拍了拍夜半梦回的法拉。她猛地回头，看到一个陌生的波斯士兵站在她身后。陌生人没有给法拉开口说话的机会，却用一种似曾相识的声音说道：“世人都以为时间就像一条幽静长河，只朝一个方向流淌。我见过时间的本来面目，我可以告诉你：他们都错了。时间就好比暴风雨中的汪洋大海。你或许想知道我是谁。你可听好了，我要给你讲一个故事，一个你前所未闻的故事……”

就这样我向法拉一直讲述到破晓。最后我告诉她，要阻止这故事的发生，只有先把叛国的奸臣维齐尔消灭：“请相信我，法拉公主。只要现在处决维齐尔，那么我的父王便不会看到他弃城投降的信号，便会下令撤军，这一切也就不会发生了！”

如坠雾里的法拉还没来得及开口，维齐尔突然出现了。他用惯常的伎俩开始巧舌如簧地诬陷：“公主殿下，这就是即将攻城的波斯国王子，我们应该尽快将这个奸细消灭！“

话音未落，我已经举起弯刀向他问好。维齐尔露出了邪恶的本来面目，召唤出三个替身幻影，与我展开了一番激战。三个傀儡被我先后消灭，手无缚鸡之力的巫师真身被打倒在地。维齐尔展开了最后的挣扎，把毒手伸向了法拉。

“我要杀死公主，这样马哈拉迦肯定会以为是你杀了她！”

“你以为我会给你这样的机会吗？”这一次，维齐尔终于成了我的刀下游魂。

法拉这才如梦初醒。但这一切来得是这么突然，她还是无法完全信任我：“感谢义士出刀相救，看来他真是一个佞臣。但是你又何必要编造一个荒诞不经的故事来骗我呢？难道你真以为我会轻信你吗？”

我望着公主那双小鹿一般的眼睛：我自己也曾像眼前的公主一样，心中满是因突变而产生的猜疑，装不下对方给予的无私的爱意。如今，面前的法拉已不是患难与共的爱人，而我也无从解释这一切。唯愿用爱来回报她曾经给我的一切。我只字未提，上前深深地亲吻了她。法拉愤怒地推开我，正色道：“你太无礼了！”我明白，我明白。我明白自己已经永远地失去了那份生死难别之爱，我的法拉已经永远地消失在了狂怒的时间洪流之中……原先刻意回避甚至猜疑的法拉对我的种种温柔，如今对我拒绝的这一切却是那么清晰那么熟悉。

我启动了时之匕首的倒流装置，回到了短短的一吻之前。

“感谢义士出刀相救，看来他真是一个佞臣。但是你又何必要编造一个荒诞不经的故事来骗我呢？难道你真以为我会轻信你吗？”

一瞬间，我感到我的青春已经永远地凋谢了。我已经老了。

“是啊，这只是我编的故事罢了，忘了它吧。”我把时之匕首还给法拉，“这把匕首本来就属于你，现在物归原主。“言毕，我纵身跳下公主房间的阳台，准备离去。法拉似乎忽然意识到什么，对着我的背影追问道：“你还没告诉我你叫什么名字呢？”

“你就叫我KaKuLuKiYa吧。“

这是法拉在我绝望的时刻留给我的名字。且让这名字化为一个古老的谜语，在法拉心中静静地泛开涟漪吧。我没有回头，让她目送着我这个最熟悉的陌生人渐渐远去。

东方既白，但愿很快就能迎来一个美丽的早晨。

5 时砂轮回 第二次预言

某一天，我带着困扰我的问题来到师傅的帐篷。师傅如同木雕一般地席地坐在地毯上，我还没开口说出我的困惑，他便开口说道：“你找到了时之砂？”

“不但找到了，我还释放了它们。”不知道师傅如何知道这一切，或许他也是这一切宿命的参与者？

“任何见过时之砂的人都会死去。”

“我被迫杀死曾经的战友和我曾深爱的亲人。”

“已经有东西开始追杀你。“

“这是我生命中第一次感到刻骨的恐惧。”王子说。

“而且你必死无疑。”

“我用时之砂使时光逆转，让时之沙漏仿佛从未被打开过。”

“就算你已经让时光倒流，但这远远不够弥补你铸成的大错。时间线已经被你改变。那头怪兽，负责守护时间线的达哈卡(Dahaka)已经开始追杀你。它最终会抓到你，处死你，执行你原定的宿命。”

达哈卡，没错，达哈卡。在波斯语中，Dahaka的意思就是“命运”。我以为我弥补了一切，如今却仍然为命运所追杀。

“那么，我要做的只有一件事”我双手举起波斯弯刀，“改变我的命运！”

师傅的脸庞半隐半现在厚厚的披风里，唯一清晰可辨的就是他那枯涸干涩的嘴唇。但今天，我隐约看到了他的目光。沉默许久，他又开口道：“你可曾听说过'时之岛'。那是时之砂诞生的地方。印度王公就是从那里偷到了时之沙漏。那是时之砂诞生的地方……”

“如果我能找到'时之岛'，回到过去，阻止时之砂的诞生，那么也就不会有后来的一切！“

“孩子，即便你能成功找到虚无缥缈的时之岛，你还要面对'时之女皇'。”

“我不会坐以待毙。”

“去吧，我的王子。你要记住：你的旅途不会得到完美的结局。你无法改变你的命运，没有人可以……”



6 时砂轮回 未来 时之岛

时之岛的城堡内。时之女皇预感到了什么。“太快了……”

女皇的仆从，一袭黑衣的魔女夏蒂(Shahdee)说道：“他的船在靠近，就和时间线所预言的一样。对不起，女皇。”

“照我的吩咐去办了吗？”

“全体成员集结完毕，船也准备妥当。”

“我已经开启了时之岛的传送口，这样你可以到达他所在的时间。到海上去阻止他，杀了他，把他们全杀光！”

“但愿如此。”

“我讨厌你说话的口气。”

夏蒂反唇相讥：“你知道你改变不了时间线。你无法改变你的命运。即便你现在命令我去做也是一样。”

“如果你失败了，让王子来到这岛上，我会亲手处死你，现在出发吧！”

7 时砂轮回 过去 时之岛

我的船航行在风暴中变幻莫测的汪洋大海上。

"暴风雨是残忍无情的！我们也要以牙还牙！收起主帆！"

黑色的海面，一艘身份不明的船只慢慢靠拢过来……有个眼力好的水手大叫起来："天啊，那船上全是怪物。"

"准备好你们的武器！"无论是什么在阻止我改变自己的命运，我都要用手中的武器回报。夏蒂表情凝重，眼中透着凶光。她沉着地号令全体魔军："杀了他。"

两艘船终于靠在了一起，战斗打响了。

黑夜的暴雨中，我一路砍杀时之砂变化而来的魔怪。这次他们数量远远超过我在时之城所遭遇的那些。看来时间的裂隙造成的影响正在扩大……历经了七年的追逐，我也不再是年少轻狂的我。自从失去法拉那一刻起我的心就老了。凭着我手中的波斯弯刀和一颗武者之心，现在的我是一个真正的斗士。

干掉了一些不足挂齿的杂兵，我跳上了敌船的船头。一个黑衣魔女慢慢转过身来。这是我第一次和夏蒂当面交手。

"你永远别想活着到达岛岸。"夏蒂眼中的凶光冰冷而绝望。

"这番话最好留给你自己！"

我一个蹬踏，挥刀而下，和夏蒂展开了激战……我低估了夏蒂的狠毒，她在我脸上留下了一道刀疤，并把我打落到黑色的海水中……

朦胧的记忆和混乱的画面在眼前回荡交错：厚厚的披风里……枯涸干涩的嘴唇……你无法改变自己的命运……夜色中的巴比伦……仿佛没有尽头的街巷……追逐，追逐追逐……黑色的压迫感……逃亡逃亡，逃亡……在小巷中被一团无尽的黑色苦苦追索的灵魂……没路了！怎么办……我的刀，我的刀……举起双刀，面对它，面对它……

我从缭乱的梦魇中惊醒，下意识地去摸我的波斯弯刀，却不见了。几只乌鸦在暴风雨后惨淡的天空中聒噪。这里是……海滩，海滩！这里是时之岛！



这个深深的刺激顿时让我清醒起来。我终于到达了宿命之地——时之岛。

岛上的一切荒凉破败，我慢慢来到一座断壁残垣的古堡前。按照师傅的话，这里应该就是马哈拉迦一行找到时之匕首和时之沙漏的地方。如今一切都破败不堪。我一路追寻着夏蒂的踪迹，深入这座阴森凄凉的古堡。在消灭了乌鸦王之后，我又发现了夏蒂。本想从背后偷袭她，不想她突然消失在了一处冲天而起的光柱中。我不顾一切也跟着跳了进去。

原来这是个时间传送口，周围的一切都变了样，枯木逢春，断壁残垣也都恢复了刚刚建成时的模样，宫殿中那些损坏的机关陷阱也都恢复了正常运转--我回到了更深邃的过去。来到宫殿中的一处，我忽然看见一个神秘的黑影走过……那或许是我的幻觉？还是追索我的命运？正在我疑虑之际，一阵争吵和打斗声传来。往前奔走两步，我看到夏蒂正和一个陌生的红衣女子缠斗。

我帮助红衣女子击退了夏蒂。神秘的红衣女子连声谢谢也没有，就准备抽身离开。

"慢走，我必须和你谈谈！"我向红衣女子询问起有关时之女皇的消息，她却说女皇不会见任何人。

夏蒂突然冲着我们喊道："蠢货！你还不知道吗？你无法改变自己的命运！"

我自然是不信夏蒂的鬼话，不管她是对谁说的，无论如何我都要改变这一切……突然，城堡倒塌了。我一把将红衣女子推到了对面安全的地带。"我会再找到你的！"

"不用了，王子！离开这里，永远别再回头。女皇对这世界上的任何人都毫无感情。要是她知道你来了，一定会杀了你的。"



夏蒂是时之女皇的部下，她在《武者之心》中是波斯王者的第一个对手。

终于，我再次见到了神秘的红衣女子。我再次迫切地恳求她能透露有关时之女皇的消息。在这座时而富丽堂皇，时而凄冷破败的时之岛的宫殿里，过去和未来，现在和更深邃的过去，已经难以分辨。能在这个鬼地方出现的生物，无论是鬼怪，还是美丽的女子，都一定有非凡的力量……

"你不明白。当最后一粒砂子从沙漏落下时，女皇就会创造出时之砂。"

"我来这里就是要阻止女皇制造出时之砂！"

"你所做的一切都是愚蠢的。时之砂的诞生已经被写入了时间线，已经被预言，不可能被阻止。"

"我救过你的命，两次。我只是想知道一些消息，告诉我砂子在哪里。当一个人面对着自己的死亡时，他会不顾一切。告诉我怎么做吧。"

红衣女子似乎被我的话所打动，她告诉了我如何破解城堡塔楼的机关，让一切系统都运转起来……看来问她没有错，她知道的比我想象中的还多……在她的帮助下，我很快就启

动了机关，离我的目标又近了一步。我回到大厅，红衣女子所笼罩的神秘气息愈发浓烈。

“为何用奇怪的眼神打量我？”

“我只是奇怪你为何要费心费力，来推迟这不可避免的结果。”她欲言又止的样子，必有深意。“那你又为什么要帮助我呢？”

红衣女子似乎被这句反问所刺到。“我不知道。我想或许有一半原因是因为你让我联想到时之女皇，或者说我希望她成为的那个人。”

“你是什么意思？”

“她和你一样。她在时间线中看到了自己的命运。不同的是，你跟命运抗争，而她却已经认命。她已经接受了自己的命运。有人说，知识就是力量。但是我要说，它更是一种毒药。知道自己死亡的时间和方式，对一个女人而言无疑是一种折磨。死亡越亲近她，她就越痛苦。”看来她是女皇身边最亲近的仆从之一，这一切她知道得非常清楚。

“你刚才说这些只是原因的一半；那另一半呢？”

“另一半……我知道我的一生已经写进了时间线里，无望改变；但是我真心地希望王子你能成功。”

“那你认为我能成功吗？”

“你不会成功的。但我依然钦佩你的勇气。”

没有什么能比这一席温热的话语更触动我孤独的抗争了。我不禁开始重新打量起眼前的这个红衣女子。我依然记得法拉那双迷人的鹿眼，但眼前的这个女子则散发着成熟女人独有的气质。眼神中有一些魅惑，有一些迷离……虽然我同时也感到她在掩盖什么，隐藏什么。

“谢谢你。对了，你的名字，我还从来没问过你的芳名……”

“我叫凯琳娜(Kaileena)。你该出发了，时之沙漏已经空了一大半，你的时间不多了。”

“你准备好了吗？我一直在想，凯琳娜，这里没有什么值得你留恋的，而一旦面对你的主人，机会就更渺茫了。跟我回巴比伦吧！你将有机会开始新的生活，远离这里的罪恶。”

“对不起，王子。我不能答应你。”她转身，决然地向时之女皇所在的房间走去。我只得快步跟紧。

走进房间，女皇的宝座上空空如也

“女皇呢？时之砂呢？”我质问凯琳娜。

凯琳娜没有理会我。她按下机关，房门轰然关闭了。

“你在干什么！你把我们都困在这里了！“

凯琳娜依然不动声色，缓步走到王座边，拿起两边的双刃。“对不起，王子。但是今天我们之中，只有一个人能改变自己的命运。”

一瞬间，笼罩在这个神秘女子身上的一切迷雾都被驱散了。眼前这个一直在鼓励我，帮助我的红衣女子，就是时之女皇！

我终于和眼前这个红衣女子展开了正面交锋。我们都明白虽然兵刃相见，但我们此刻并不是纯粹的敌人。相反，我们更像是伙伴，为了同一个目标而战的两个抗争的灵魂。她的话也印证了我的想法。

“王子啊，我从一开始就劝你离开这里。可是你坚持要留下。于是我想看看，如果你可以改变你的命运，那么或许我也可以改变我的。我一直希望达哈卡能杀了你，我一直希望夏蒂能阻止你，或者那些塔内的机关能结束你的生命……我甚至诅咒了我赠与你的那把刀……但是直到现在，你竟然还没有死！”

“你为什么要这么做？”

“我已经告诉你了，我预见了我的未来。我将死于你的刀下！但是我和你一样，我决定改变自己的命运！”

“我不想杀死你……但是我必须结束战斗。”

“你这蠢货，王子！不管你做了什么，你终究会失败。看看现在的我吧，我已经试图改变我的命运了！我现在已经失败了！”

我终于彻底明白了凯琳娜的话，明白了她为什么说“今天我们之中只有一个人能改变自己的命运“我们是如此相同，又如此针锋相对。

“对不起，凯琳娜。”

凯琳娜死在了我的刀下，她的命运没能被改写，她化作了一片金色的时之砂。而我，再次落入了黑暗的深渊……



我慢慢从黑暗中苏醒。

我终于深刻地认识到了自己的命运，和随之引发了一系列混乱。我现在必须回到“未来”。虽然女皇反复警告我这一切都是徒劳，都会失败，但我已经战胜了女皇，并成功阻止了时之砂的诞生。我已经打败了达哈卡，征服了命运……

突然，黑色的巨兽——达哈卡出现了！

“不！”

我躲过了达哈卡的追击。我静下心来开始梳理这混乱的一切。果真如此，像凯琳娜所说的“被写进时间线的一切都不可能再改变。”在努力阻止时之砂诞生的同时，我已经成了时之砂的创造者之一，哪怕我杀死了时之女皇，时之砂还是从她体内诞生了。这就是达哈卡报复的方式，用另一种方式使得时间线合理化，不管我怎样改变过程，都改变不了结果。

我再次在阴暗的城堡内探寻。有一点是肯定的，时间线并非不能被改变。如果说存在于我改变时间线的未来，那么在“过去”，乃至“更深邃的过去”，时间线一定把这一切也合理化了。我改变宿命的武者之心没有丝毫退缩，反而更加坚定！

我走过墙边，无意间抚摸到墙上的碑文，它立刻光芒四射。

“让所阅读此文的人知道，爱戴着马哈拉迦并为之战斗的人们的勇气。我们寻求着时之砂的力量……我们大多数人都只找到了死亡……我也一样……但那幽魂面具却给了我另一个机会。回到过去，改变我的命运。”

这碑文提到了幽魂面具，我突然回忆起那在旅途中不断出现的黑色的影子。难道说，看来还有一线希望，能够改变自己的命运！我立刻奔回女皇的房间。我明白时之砂依然在纠缠我，即使我找到了幽魂面具，命运还是会用另一种方式来夺回逃脱的我。而幽魂面具就是我的第二次机会！

我一刀砍破女皇王座边的一堵看似与众不同的墙壁。如果凯琳娜不是死在过去，而是死在现在，那么时之砂依然会诞生，但是印度王公马哈拉迦就不会在过去找到时之沙漏了。那么时之砂就永远不会被马哈拉迦带回他的宫殿，而我也就永远不会释放它们。那么达哈卡就不会跟我有任何关系！我的目标明确了：我要戴上面具，强迫时之女皇来到我能杀她的现在，而我则不必杀死她。这很简单，或者说，听起来很简单……

终于，我找到了幽魂面具并戴上了它。突然间，我变身了……


无论是谁，预先知晓自己的死亡后，都会逐渐失去自我，连时之女皇凯琳娜也不例外。

8 时砂轮回 更深邃的过去 时之岛

变身后的我成为了一个黑影，自如地像一个旁观者那样，回顾在我身上和在时之岛上发生的一切。

时之岛的城堡内。时之女皇预感到了什么。“太快了……”

女皇的仆从，一袭黑衣的魔女夏蒂说道：“他的船在靠近，就和时间线所预言的一样。对不起，女皇。”

“照我的吩咐去办了吗？”

“全体成员集结完毕，船也准备妥当。”

“我已经开启了时之岛的传送口，这样你可以到达他所在的时间。到海上去阻止他，杀了他，把他们全杀光！”

“但愿如此。”

“我讨厌你说话的口气。”

夏蒂反唇相讥：“你知道你改变不了时间线。你无法改变你的命运。即便你现在命令我去做也是一样。”

“如果你失败了，让王子来到这岛上，我会亲手处死你……现在出发吧！”

我接着又目睹了夏蒂失败后向时之女皇报告的场景。

“我已经尽力了，女皇。他实在太厉害了。”

“他来到岛上了？”

“不止如此……他还跟随我通过了传送口，回到了我们的时间。”

女皇怒不可遏，一把打倒了夏蒂。

“你还有脸在我面前言败。你本应以死来护卫我。”

“我不会为你这愚蠢的理由而付出自己的生命。如果你想改变时间线，你尽管自己去做。”

我回忆起自己看到过黑色的影子，原来那是我在提醒自己，希望我还不算太迟。所有的事情都跟以前一样。现在我回到了更深邃的过去。达哈卡和“过去的我”出现了。变身后的我没有犹豫，一定要把“过去的我”毁灭，我才能在“现在”改变一切。我挡住了过去的我，达哈卡吸入了过去的王子。我的面具松动了！我逃过了命运的追索，再次回到了杀死凯琳娜以前的时间。

“你准备好了吗？我一直在想，凯琳娜，这里没有什么值得你留恋的，而一旦面对你的主人，机会就更渺茫了。跟我回巴比伦吧！你将有机会开始新的生活，远离这里的罪恶。”



“对不起，王子。我不能答应你。”她转身，决然地向时之女皇所在的房间走去。我只得快步跟紧。

走进房间，女皇的宝座上空空如也。

“女皇呢？时之砂呢？”我质问凯琳娜。

凯琳娜没有理会我。她按下机关，房门轰然关闭了。她不动声色，缓步走到王座边，拿起两边的双刃。

我大步上前，取下女皇手中的双刃。

“我们不必用这种方式结束。扔掉它们跟我来吧，我们要回到现在。”

“那你就能在你的时间里杀死我，而不是在我的时间？对不起，王子。但是今天我们之中，只有一个人能改变自己的命运。“

“凯琳娜，时之女皇，请你听我说！”

“不，你听我说，时间线已经预言你会杀死我。但我要改变时间线！”

现在一切言语都是苍白的，我立刻破墙进入时间传送口，把凯琳娜送回了现在。

9 时砂轮回 现在 时之岛

我再次回到女皇的房间。看到时之女皇依然执著地要改变时间线。

“我知道你在时间线里看到了什么。”

“那么你该知道我别无选择。”

“我们一直都拥有另一个选择，凯琳娜。”

“那么我选择生，而你去死。”凯琳娜说着冲了过来。

“站住！我不想杀死你！”

“就算你本意不想，但你也会这么做，因为时间线已经决定了。”

“不，凯琳娜，你能改变自己的命运！我已经这么做过了。有只可怕的命运之兽达哈卡要取走我的性命。但我已经拯救了自己……”

突然一声巨响，达哈卡再次出现了！面对被篡改的命运，面对不断追索我的达哈卡，我举起了弯刀，我要宣判时间！

“不是这样的！达哈卡，我已经阻止了凯琳娜死在过去。时之沙漏里已经没有砂子了！“

我奋不顾身地冲向凯琳娜，却被达哈卡强大的力量甩到一边，凯琳娜被达哈卡抓住了。

“达哈卡！你错了！凯琳娜并不属于这个时间线！我把她带到了现在，她在另一个时间线中已经死去了！这是全新的时间线，你不应该再来追杀她！这全是你的错！”


过去的金碧辉煌与现在的残垣断壁，这都是同一条时间线中的时之岛。

我再次向达哈卡发起冲击，意外地砍断了达哈卡的几根触手——这把弯刀似乎保护着我不受命运之兽的损害，或许达哈卡未必是不可战胜的！于是我发起了疯狂的攻击。我已经无所畏惧。我改变了自己的命运，甚至也改变了凯琳娜的命运。凭着手中被祝福之水浸透的弯刀和一颗火热的武者之心，我消灭了达哈卡！

被我打败的达哈卡消失在一片虚无之中。凯琳娜得救了。伤痕累累的我走过这片断壁残垣，扶起凯琳娜。我再次望着她迷离的眼神说：“你准备好了吗？我一直在想，凯琳娜，这里没有什么值得你留恋的，跟我回巴比伦吧！你将有机会开始新的生活，远离这里的罪恶。”我看到凯琳娜脸庞的回应，这才意识到“微笑”对我而言是那样地陌生……

两个共同抗争命运的灵魂终于不用以残忍的方式收场。我们一起造了一艘帆船，一起离开了时之岛，驶向我的祖国故都——巴比伦。

10 时砂轮回 第三次预言

某一天，我带着困扰我的问题来到师傅的帐篷。师傅如同木雕一般地席地坐在地毯上，我还没开口说出我的困惑，他便开口说道：“我的王子啊，你可知道，其实还有另外一个你。”

“另外一个我？”

“对，另外一个你。那是住在你内心深处的另一个‘灵’。”

“‘灵’？那是什么？”

师傅没有正面回答我。“那个‘灵’自私、残忍，不择手段。他喜欢狂热地追逐那些闪耀着光芒的稀有事物：比如金银珠宝、奇珍异玩。不惜一切代价把它们占为己有，然后很快又喜新厌旧。他只有在掠夺和破坏中才能获得快感。甚至于，他乐于亲手把奇珍异宝毁坏，然后丢进广阔无垠的沙漠中。而下层区的贫民会在晚上不顾沙漠之夜的阴冷来到‘王子坟场’寻找支离破碎的金银财宝。他则视之为贱民，然后在残忍的杀戮中寻求新的快感。”

“这不可能是我，至少不是当前时间线中的我。”

“不，他就是你，你就是他。你听好了，我的王子。最初的世界如双子灵。所谓灵，即代表了一切的行为，一方为善，一方为恶。能够选择贤明的一方为善，愚笨的一方为恶。当灵在运行的时候，归于虚伪的追随者成为现在存在的恶者，而只有真正追随贤明的灵的人才能免死求生。“

“我明白了。”

“不，你不明白。”



11 时砂轮回 现在 巴比伦

我站在船头，眺望着周遭的美景，回忆着时之岛的经历。是的，我可以选择。我可以选择消灭达哈卡，杀死时之女皇，然后只身摆脱命运的羁绊，获得自身的救赎。但我没有这么选择。因为，我爱上了凯琳娜。凯琳娜和我一样，坚信“命运是可以被征服的“，我们的灵魂被永恒地交织在了一起……

这样想着，我取下了胸甲上的时之徽印，把它抛进了大海。

凯琳娜从船舱里走出。离开了时之岛的恶风阴霾，阳光下的她更显得风情万种：“王子，在所有可能的未来中，这样的选择对我们的命运造成的变数是最大的。”

“不用害怕，凯琳娜，在巴比伦你不会受到任何伤害，我向你保证。看啊，我们马上就到家了。”

帆船慢慢地靠近了巴比伦的港口。但映入眼帘的却是一座在战火中燃烧的巴比伦城。

“不，为什么会是这样？”

突然间，一枝燃烧箭从天而降，击中船头。还没等我和凯琳娜反应过来，悬崖上一群戴着骇人面具的士兵又射出了更多的燃烧箭。我立刻跑到了船尾，拉动船舵改变航向。可惜为时已晚。悬崖上不明身份的敌人用投石车向我们的船发射出一颗燃烧着的火球，船在巨大的冲击之下一下子就被砸得粉碎，我和凯琳娜双双被抛入了海水之中。

我在波涛中经过一番挣扎浮上了水面，抓住了一片船的残骸。恍惚中，我看见不远处的凯琳娜正躺在一块漂浮着的残骸上。无论我如何大声地呼喊凯琳娜的名字，她都没有丝毫反应，显然陷入了昏迷。一个浪头打来，体力不支的我也陷入了昏迷……



朦胧的记忆和混乱的画面在眼前回荡交错：厚厚的披风里……枯涸干涩的嘴唇……你无法改变自己的命运……燃烧中的巴比伦……哭喊的人群……火焰，爱欲，交合……被束缚的凯琳娜，火焰和黑色的灰烬……灰烬中闪耀着的时之砂…….……你的旅途不会得到完美的结局。你无法改变你的命运……没有人可以……一个神秘的声音在呼唤：你所拥有的一切，都会理所当然地归我所有……突然，一只跌落的金属王冠发出哐啷的响声，打破了我的梦魇。

我从缭乱的梦魇中惊醒，爬上了巴比伦的海岸。

我发现自己回到了一个与离开时完全不同的城市。本来熙熙攘攘的街道如今已是空空荡荡，只有被血污浸染的小巷和残破的门框在迎接我这个王子的归来。巴比伦的居民、商人、乞丐、渔夫统统踪影全无。

此时，我看见远处两名头戴面具的魔兵向海滩走去，而躺在岸边的正是还处于昏迷之中的凯琳娜。一名魔兵粗鲁地在凯琳娜的肚子上踹了一脚，另一名士兵直接将她往肩膀上一扛，带她走进了巴比伦城中。站在城垣上的我无能为力，只能冲着远处大叫：“放开她！”

我从一扇破损的木门下面滚过，来到巴比伦城内，沿着荒废的小巷前进。我眼前所见的景象与记忆中的巨大差异让我倍感震惊。海港边那个陪伴我们度过了许多时光的船舶已经完全被炸成了碎片。而让整个巴比伦倍感骄傲，我也经常前去膜拜的神庙也已经伤痕累累。满眼都是被破坏的街道和零星的尸体。看来刚刚经历过一场恶战，但是巴比伦的守卫呢？他们去了哪里？

在经过城墙上的一间小木屋时，我偶然看到一把插在破木桌上的匕首。为什么，每当灾难降临时，我都会发现身边没有一把像样的武器。唉，不过总比一无所有要好。于是我拔出匕首，作为我唯一的武器。

我来到一扇通往阳台的门前，这里有一名魔兵正背对着门站着。手上只有一把小小的匕首，看来只好将他速杀了。我悄悄从背后靠近敌人，干净离索地两刀就神不知鬼不觉地暗杀了一个。魔兵还没来得及叫出声音就

瘫软在地。我从阳台上跳了出去，沿着一根柱子滑下，用同样安静而致命的方法又杀死了一名士兵。

我继续前进，来到城堡对面的城墙上，正看到前面在岸边夺走凯琳娜的两名士兵正拖着她走入城堡大门，大门重重地关上了。这回可好，此路不通。只好从塔上爬进城堡了。

我能感觉得到那些同样从这条路经过的人，都试图加害于我的家人。我在海上航行了四个星期，我每天都在梦想着能回来，回到生我养我的巴比伦。但是没想到会是这样，只有战争，战争是唯一的解释。但是敌人是谁？又是为了什么？带着这些疑问，我攀上了高塔，来到港区。

我是在拯救凯琳娜，也可以说不是。因为驱动我的不是爱，而是责任感。她是我的责任，我曾经许下过诺言，一个已经遭到破坏的诺言。和我犯下的许多错误一样，现在的我只有试图弥补些什么。这可以说是一个高尚的目标，但同时也是自私的。因为我的动机只是为了缓解我自己的痛苦。

我分明是认识这些街道的，或者说曾经认识。我路过一家小店，忽然回想起和蔼可亲的夏沙娜。她一直在自己店门口卖着鲜花水果的。还有那些老是惹事生非的孩子们。不在了，他们都不在了。我现在必须赶快追上凯琳娜，并且找到应该对这一切负责的人。

终于，我看见了家——皇宫的一个阳台。家，但是却和我记忆中的完全不一样。原本令人感觉舒适的一切，现在却只给我带来陌生和恐惧。这里到底发生了什么？

我跳上阳台，进入皇宫，在其中穿行。我现在本来应该在好好地休息，慢慢从旅途的疲劳中恢复。或者坐在父王身边。但是我却被迫躲躲藏藏，如同一个小偷，在我自己城市中担惊受怕，被人追捕。

眼见凯琳娜被那两个喽罗拖进了宫里，我一路尾随，来到了王座室——这是父王处理朝政的房间。

房里传来了一个老头的声音：“许多年前，我与马哈拉迦一起旅行到了时之岛。我们试图探寻到隐藏在其中的秘宝，但我们发现那的确只是一个被遗弃，空留断壁残垣的地方。大厅里空空荡荡，守卫都化作了黄沙。在宫墙石壁上刻着一些古怪的传说：一个关于一位女皇的传说——时之女皇。但是除此之外没人任何其他线索。我们发现的珍宝只有一个架子、一把匕首、一个镶嵌了珠宝的空沙漏和大量的书籍。这些宝物或许隐藏着重大的秘密，但我已经老了，自知时日无多。从那些书上我得知，原来永恒的生命对我而言并非是遥不可及的。需要时之女皇在场，再加上时之砂的力量就能达成。但你却不存在了，它们都不复存在了。所以我只好将我的精力转移到其他方面，把这个梦想暂时搁置起来。但四个星期之前，时之匕首开始震动了，让我看见了一些东西，还在梦中对我窃窃私语。它把我引向这里，引向巴比伦。王公却不赞同我的看法，不愿带我来到这里。所以我杀了他，将他的王国、他的军队占为己有。没有任何事情能阻止我达到目的。”

远处，凯琳娜被绑在一块石碑上，一群魔头围绕在她身边。

我不计后果拔出匕首向前冲了过去，试图拯救凯琳娜。那一刻，我就好像从以往的经历中一无所获一样；或者我纯粹是忘了，被热血、恐惧和愤怒冲昏了头脑。

我冲了上去，像一头暴怒中的雄狮一样嘶吼着：“不！”

一条状似蜈蚣的锁链刀“链刃”(Daggertail)向我飞来，缠住了我的左臂，巨大的能量将我掀翻在地。刀刃深深地刺进了我的皮肤。

手持链刃的女魔头说道：“看看是谁来了。”

站在凯琳娜面前的老人缓缓转过身来，露出了本来面目，那是一张不能再熟悉的脸庞。

“什么？是你，维齐尔！”

维齐尔除了依然邪恶，记忆中仿佛根本没有我的存在。“啊，想必你就是波斯王子吧？你终于回来了，可惜太晚了。”

维齐尔没有过多理会王子，继续转向凯琳娜：“我想我有一件本该属于你的小玩意儿。”

维齐尔拿出了时之匕首，狠狠地刺进凯琳娜的腹部。

刹那间，我觉得像是被万箭穿心般地痛苦，我狂吼道：“不！”

凯琳娜的魂魄化作金黄色的时之砂，升腾出她的躯体，开始仿佛还是一个人形，突然间爆炸散开。时之砂巨大的能量顷刻间在整个空间里蔓延。天空中乌云密布。维齐尔手下的魔头也被时之砂所侵扰。我用力挣断链刃，与此同时，时之砂也通过锁链感染了我的左手。我左手缠着断裂的链刃，跌跌撞撞地站了起来。只见维齐尔似乎对面前的一切非常满意，他高举起时之匕首，大声呼喊道：“赐予我力量吧，我将成为不死的神！”话音未落，维齐尔已经将饱含能量的时之匕首插入了自己的腹部。

刹那间，维齐尔开始变身幻化，迅速变成了一个长着金色翅膀和手臂的光头巨人。时之匕首被抛了出来，我不顾左臂的伤痛，冲上去夺回在地上的匕首。就在即将抓住匕首的一瞬间，大地裂开了，我和匕首一起落入了无尽的黑暗深渊。在下落的过程中，我终于抓住了匕首，及时将匕首插入石壁减慢自己下落的速度。

终于，我安全落地了。

一瞬间，一切又恢复了黑暗和寂静。刚才维齐尔应该已经成了新的波斯恶神安格拉·曼钮的化身。父王，原谅我所做的一切吧……三番五次失而复得的时之匕首如今又回到了我的手中，我也重新获得了时间倒流的能力。

一切都在震动，恶神所到之处必然会引起毁灭和崩塌。我好不容易爬回地面，刚进入宫殿就看到远处一名士兵大叫着：“快跑！皇宫要塌了！“说完还没跑出几步就被屋顶上落下的巨石砸死了。我拼命地向前奔跑，地面在我身后不断地陷落。

皇宫在我眼前坍塌。是的，我可以选择，选择的结果是带给凯琳娜自由，却也给我们所有人带来了更大的灾难。苦难的轮回再次因为我的行为而开始转动。把凯琳娜从时之岛带走，我改变了历史的方向，阻止了时之砂的诞生。时间线被我改写了：印度王公没有获得时之沙漏和时之匕首的能量；父王也没有发动战争；我就从来没有去过时之城；而维齐尔当然也从来没有被我杀死过。现在他又重新成了恶神，同样还是那个邪恶的欲念驱使着他。我向凯琳娜保证过她不会有事的。我要负责。

在皇宫残存的房间中，我突然觉得左臂一阵剧痛。我的手臂怎么了？维齐尔对我做了什么？又一阵剧痛袭来，没有站稳的我掉入了一个地上的洞中。

又是那个似曾相识的男人的声音：“王子醒醒，醒醒……”

左臂伤口处开始发光，我渐渐醒了过来，发现自己掉落到了皇宫地下的下水道里。

“你身后的路已经不复存在了。你必须从这下水道中找到一个出口。快上路吧，快！”神秘的声音说道。

“什么？是谁在那里？”

我一路前进，神秘男子的声音不断地叮嘱着。我来到一扇门前，突然手臂的剧痛又传来，手臂上的光更亮了。一团黑烟将我包围，我飘浮到了半空中，手臂上的光蔓延到了身体。当我再次落地时整个人已经变了。黑色的身体像是裂开的样子，里面透出金色的光芒。

此时冲来几个怪物，与变身后的我厮杀起来。这是种异样的感觉，我自问道：“我变成了什么？一个砂魔？”

“随便你怎么叫吧。但是你被赐予了摧毁敌人的力量，现在就使用这个力量吧！”

变身后的我可以使用链刃，它的威力巨大，怪物顷刻间灰飞烟灭。

我藉着这股强大的力量干掉了所有怪物，神秘的声音再次响起：“我就知道你有这个天赋。”


时之女皇决心与波斯王子共同抗争命运，在巴比伦等待他们的会是什么呢？



七年之后，法拉成长为一位成熟、美丽、睿智、温柔的印度公主。

“我猜这不是永远的吧？”

“是永远的，如果你想要的话。”

“我才不要呢。”

“你以后会的。”

“我为什么会这样？”

“或许你已注意到了，你已经被时之砂感染了。也可能是时之匕首，或者是你和时之砂接触的时间太多了，还可能是因为时之女皇的接触。不管怎么样，你在抗拒它，总体上来说在抗拒它。”

“总体上来说？“

“你确实变得……嗯，非常特别，不太好用语言形容。这样想吧，你被赐予了一种力量，它让你变得更强大，速度更迅猛。”

“这或许能解释为变身，但你又是谁呢？”

“你没发现吗？我是你傲慢、自命不凡的一面。我是你的一部分。如果你喜欢，可以叫我黑暗王子。”

“你……你在我体内？”

变身后的我继续前进，来到盈满祝福之水的水池。谁知一接触到水，我又变回了原来的模样。

“你走了，水似乎可以抗拒这种变异。你为什么没告诉我？”

黑暗王子说道：“什么？那样可就不好玩了。“

当我被时之砂击中时，我体内的某样东西就被唤醒了。一种奇异、狡诈且阴暗的内在。长达七年的逃亡生涯，并没有对我的人格造成影响，但我的另一面却给了我力量。我非常愿意按照他的话去做。因为他是黑暗中的一盏灯，给予了一个刚刚失去一切的男人以关怀和指导。但是他的目的呢？他又为什么帮我呢？只能等待时间来证明。

我沿着险峻的山路前进，爬上了一座了望塔。从塔上看去，只见数根光柱直飞冲天。其中一根就在我所在的了望塔下。我眺望着远处的巴比伦，自小的时候，父王会给我讲故事……

“注意！”黑暗王子打断了我的思路，“有重要的事情就要发生。”

我向下望去，只见三名士兵正围着地面上发射出光柱的铁盘。他们看上去比普通的士兵更强壮一些。其中一名士兵走上前到铁盘中央，向发射出光柱的位置捅了一刀。数秒后一个巨大的金色恶神形象出现在了铁盘上方。

“那是……那是维齐尔嘛？它已经完全变身了。“

黑暗王子说道：“很有意思。他利用了时之砂的力量来改造他的军队。而他还利用时之砂来传输城内的部队。看来他已经完全掌握了局面，目前形势对你可不太好哦。“

维齐尔又通过铁盘消失了。

“我不会让维齐尔得到巴比伦的。这是我的城市，我的王位。他把这束光当时空之门用，那我就跟着他穿过这扇砂之门。“

“不消灭掉所有的士兵，时空门是不会被关闭的。快抓紧时间。”

经过一番苦战，我消灭了所有敌人。黑暗王子显然很喜欢杀戮，说道：“真好玩啊。”

我在砂之门中捅了一刀，得到了一次使用时之砂力量的机会。

我继续前进，在从城门上经过时我又变身成了黑暗王子。

我穿过城门，看见一辆马车。在经过城门的一个水塘时，我又恢复了原样。

黑暗王子说：“你肯定你能控制得了这个东西吗？”

我上了马车，径直将马车架了出去。

“希望我可以吧，我要是撞死的话，我们两个都会完蛋。”

路上两名士兵正在搬运箱子，其中仿佛是一个红衣女子。王子的马车差点撞倒他们。士兵躲避不及，摔倒在地，立刻大叫道：“阻止他！”装着红衣女子的箱子也被摔到了地上。

另一名士兵跳上旁边一辆马车和我展开了追逐。我又一次踏上了回家之路。充满着满腔的怒火，脑子里尽是如何惩罚维齐尔的念头。我一边驾着马车一边和敌人作战。黑暗王子还不停在耳边唠叨该往哪里走。就在即将穿过另一扇大门时，马车被一颗投石器投出的巨石砸碎。我趁势一个飞越，恰好落在一匹还在跑动的马的背上。从缝隙中一掠而过，大门就在我身后关上了。

曾经繁华喧闹的巴比伦街道现在已经被遗弃。居民们不是被杀就是已经逃离。那些留下的人，付出了惨痛的代价，被折磨，被变异。但是我只顾着维齐尔，对这些惨状视而不见。

黑暗王子突然发话：“你的表现给我留下了深刻印象。”

我用嘲讽的语气说道：“噢，那真是太好了。你的意见对我可太重要了。”

“你就是这样感谢刚刚救了你的人吗？”

“首先，你没有救我的命，是我自救；其次，你不是一个人，只不过是我体内的声音，一个鬼魂；第三，我从来没要求你帮助过我，并且也绝对不需要你的帮助。”

黑暗王子却没有生气：“我欣赏你粗鲁的举止，但是你也得放尊重点。”

我有些不耐烦了。“你更得闭上你的嘴。你只会让我分心。”

来到下层区，我看见一些士兵正在抓捕市民，我本来想去帮助他们。但是黑暗王子提醒说：只有尽快打败维齐尔才能从根本上解决问题。他说得没错，我决定继续前进。突然，我再一次变身。

黑暗王子：“快点回去夺回你的王位吧。”

“我已经在用最快的速度跑了，难道你想让我长翅膀飞过去？”

黑暗王子：“想想又没什么不可以。”

变身后的我，只觉身轻如燕，迅速穿过一座正在燃烧并且行将坍塌的房屋，来到了屋顶。经过屋顶上的一个水池时，我又变回了原来的模样。看着在脚下燃烧的城市，我暗自思索，巴比伦的守卫们还没有死光，城市还没有被完全占领。也许父王也在他们中间。

我在跳往一个阳台时差点失手，只勉强抓住了阳台边缘。该死！此时正好有一名魔兵冲了过来。正当魔兵要砍向我时，那名士兵却被突如其来的三枝箭射死了。我立刻爬上阳台向



黑暗王子幸灾乐祸地说道："我非常期待你的回答。"

"我，我听说过一些传说，关于一位美丽且勇敢的印度公主的传说。她来到了遥远的巴比伦，来惩罚邪恶的，带给她巨大痛苦的维齐尔。"

法拉听到这里，却举起了弓箭。

黑暗王子说："你看，这下她要杀死我们了。"

弓箭飞出，倒下的却是我身后一名正要暗算我的魔兵。

"你怎么还能活到现在？祝你好运吧，陌生人。"法拉说完，转身离去了。

我默默地想，她称呼我"陌生人"，看来法拉已经完全不记得我们在一起的时光了。

黑暗王子说道："那是因为这一切从来就没有发生过，你知道的。没有时之砂，没有时之沙漏。你打败了维齐尔，但是却失去了女孩。没关系，没有她反而更好。"

"你说什么？"

"你忘了吗？也许等你背后吃了暗箭你才会反应过来。"

"不，我们必须快点追上她。"我坚信法拉。

"那好吧，不过我们希望从这女孩身上得到的东西是不同的。"

四周看去：没有发现任何人影。我拉起地上的一只箭："这是什么？有人在帮助我们，谁在那里？你帮了我一个大忙，现身吧，让我能够感谢你。"

可是没有回应。真奇怪，也许……不，那样想太傻了。我放下了疑问，继续赶路。

来到竞技场，我向唯一的出口走去，隐约看到里面有个巨人坐在那里。这怪物本是一个人，凯琳娜被杀时它也在场。在黑暗王子的指导下，我跳上巨人的背脊，刺瞎了他的眼睛。然后奋力向巨人的双腿砍去，在巨人倒下后数刀结果了他的性命。巨人消失后竞技场中央露出了一个巨洞。此时边上的一扇门也打开了，里面走出的是被王子拯救的巴比伦市民。此时我的手又开始剧痛难忍，为了不让黑暗王子伤害市民，我大叫道："不要靠近我！"趁自己还没变身，马上跳入了竞技场中央的洞中。

我逃离了竞技场，这种我不想得到的关注使我感到尴尬。因为市民可能会发现我正在变异成一个怪物！而市民们以为王子是来救他们的。市民们，我的市民们本来应该已经死了，而现在却活了下来。这次拯救只是一个例外，我满脑子只有维齐尔。

我继续前进，经过一个水塘，又变了回来。我走出房子，一名士兵冲了上来。却又被三箭射中，我借此机会一刀将士兵解决。这次我终于看见了帮助我的人：正是先前在马车冲撞时，从箱子中逃出的红衣女子。她正在不远处的一个阳台上。

黑暗王子说："看啊，小美人。"红衣女子转身离去。

我不禁喊了出来："法拉！"没错，就是她。我永远忘不了的那双小鹿般的眼睛。

法拉停下脚步："你怎么知道我名字？"

我顿时无言以对。"噢对，我，啊……"

我再次经过一道时空传送口，得到了暴风之眼(eye of the storm)，使时间变慢的力量。我按动机关，利用新的能量到达了黑暗小巷。

黑暗王子又开口了："你对法拉倒是还有感情嘛。"

"毕竟我和她一起经历了那么多。"

我跳上屋顶，追上法拉。她一眼就看见了我手中的匕首："时之匕首？怎么会在你手上的？"

黑暗王子："又来了……"

我说道："我夺来的，从维齐尔那里。"

"那个叛贼，他谋杀了我的父王，屠杀了我的人民，还把我囚禁了起来。都是在要将他自己变成什么神的名义下。"

"我太了解他能做出什么事来了。所以我要找到他，并为他对我的王国所做的一切而惩罚他。"

法拉这才对我的身份有所领悟："你？你是沙拉曼王的儿子，波斯王子？"

"而你是印度王公的女儿。我们有着同样的目的。或许我们应该一起前进。"说这番话时，对面的法拉不会知道我胸中是如何波涛汹涌。

法拉狡黠地一笑："或许吧，如果你跟得上的话。"说完又转身离去。

"我受够了大小姐的那些小考验。"黑暗王子不耐烦地发牢骚道。

"她就是这样子。我会向你证明她是一位有价值的盟友的。"

我继续追赶调皮的法拉，一路上杀了数名魔兵。法拉在不要远处的屋顶上说："好吧，我对你的表现很满意。我想一起合作将是明智的。毕竟还是人多力量大。"

我不知是该哭还是该笑："真高兴你想通了。"

"别让我后悔就好了。现在我们去找维齐尔吧。"说完，法拉再次拉弓射箭，一箭射开了王子身后的一个机关门。

终于，梦中的一幕仿佛再次重现：王子和公主并肩前进，并肩作战。我正在慢慢找回原来的自己。从前驱使着我的沉重压力和绝望不见了。我现在看的是希望，给这个世界和历经坎坷的自己带来和平的希望。但是维齐尔的军队还在追杀我，而且它们越来越坚定地要置我于死地。

王子来到破损的神庙外，法拉已经在那里了。法拉突然朝神庙一指："那是什么？"

我顺着他的方向望去，只见变身后的恶神维齐尔正朝神庙里走去。

"那是维齐尔！"

"他身上发生了什么？"法拉惊讶不已。

"一件可怕的事情。"我说。

"一件美妙的事情。"另一个我——黑暗王子说道。

我拔出匕首，正要冲上前去，法拉想阻止我。不过还没等我走出两步，维齐尔已经步入了神庙，大门死死地关上了。

"你应该庆幸他走了。你根本不是他的对手。"

"哦，对啊，我真傻。或许我们应该投降，或者逃离这座城市，然后去一个离此地几星期路程的荒岛。等我们回来就一切正常了。"

"如果挖苦我能让你感觉好过一点的话，请便吧。你现在满脑子只想着杀死他，完全忽略了策略。你这样只会自投罗网。"

的确，和法拉在一起，我仿佛又回到了七年之前……那时的我还初出茅庐，第一次随父王亲征，法拉那种潜藏的母性和智慧总是让我显得那么粗糙和莽撞。

"我想你是对的，但是我们先要找到一条进入神庙的路。我们站在这里不过是浪费时间。"

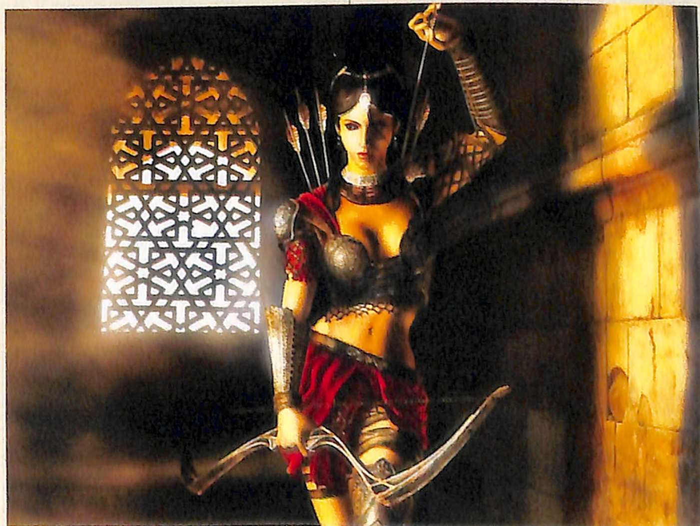
法拉发现了神庙墙上的一个洞口，并帮助我钻了进去，打开机关后，法拉要求先进神庙瞧瞧。

黑暗王子又开始发表评论了："我不确定自己是否欣赏这种老是冲在前面的女孩子。"

"不用担心，她已经向我们证明了她的价值。"说着，我从另一扇门进入了神庙。

"你知道我一直在想法拉前面说什么吗？她说的有道理，你准备怎么杀死维齐尔？他现在已经不是凡人了。"

我也不是没考虑这个问题，"既



然是时之匕首创造了现在的他，那么时之匕首也一样能够让他变回来。”

黑暗王子也觉得这么说不无道理：“我想到时候我们就知道能不能了。”

我再次经过一个时之砂的时空传送口，又增强了一份使用时之砂的力量。

我走上了一个平台，上面有一座紧闭的门。法拉从边上的一座塔走来：“多么美丽的一座建筑啊。”

“父王是将这些院子作为‘子民之爱’的象征而建造的。从前这个王国都是这样的。”

“如果我能到对面推动那个机关的话，应该可以将门打开。”法拉自信地说道。

我忙碌着摆弄地上的机关，帮助法拉，让她所在的地方能打开大门。

“你能不能快一点？”法拉不耐烦地催促道。

真没道理。“你自己下来试试看。唉，七年了，什么都没变……”

法拉的大眼睛一眨：“七年？你在说什么？”

我突然意识到自己失语了。“没什么，我在胡说八道。”

法拉说道：“你这人怎么怪怪的。”

黑暗王子瞧瞧地也为我鸣冤：“她根本不会体谅你。”

“啊，我们有成果了。”我看到法拉终于移动到了下一个塔。

“我想我在前面的塔中看到了一座钟。也许你让我移动到下一个塔的话，我射落它，你可以用它打开门的机关。”

有时候，法拉的胆子又让我吃惊。“或许我打开的是一个陷井，或者会召唤出砂魔，也可能招来世界末日。”

“你乐观点会死吗？”我不确定法拉在说这句话的时候是否翻了个白眼。

“我的经验告诉我，满怀希望的想法往往会惹来灾难。”

终于来到最后一座塔。我帮法拉再转动了一下塔的方向，方便她射箭。

法拉得意洋洋地说：“看到没有，你能够做到的。”

“是我们一起做到了。”

门开了，此时却传来了惨叫声。

“等一下，里面有人受伤了，我们应该帮助他们。”

黑暗王子迫不及待地劝说我：“王子，现在可不是时候。你以后有的是时间帮助他们。”

“你先去帮助受伤的人吧，我一解决维齐尔，我就会来找你。”

我径直进入刚打开的门，继续前进。

就这样我和法拉分开了。她去拯救别人的生命，而我则是去结束别人的生命。作为波斯王子的我只想杀死维齐尔，或许还可以借助聚集在神庙内的强大的战士们的力量。我满脑子都是报仇，虽然还有一样新的东西——法拉。我在想，法拉此刻是不是也在想我呢？

我走进神庙，看到的是遍地阵亡的将士们的遗体。还有一名战士在和维齐尔战斗。但是他哪里是恶神的对手，被巨大的魔王切菜般地拦腰截断。维齐尔一阵狂笑，向神庙深处走去。

“占领一座城市是一件事，但是用如此残忍而暴力的手段占领，那完全是另一件事。我会把他对吾国吾民打出的每一拳都如数还给他。”

黑暗王子高兴地说：“我们已经很接近了，那么地接近，让我们去给他带来痛苦吧。”说完，我又开始变身了。我一路走上通道，满耳都是战士们被屠杀的声音。巴比伦最后的防线正在倒下，这些人都曾经很好地照顾了我的家人。一旦他们倒下了，整座城市就完全落入维齐尔的魔爪了。

我三脚并作两步冲入一个房间，追上了维齐尔，但却一脚踩入了水塘，变回了正常状态。等我变身完成，维齐尔已经消失了。我关闭了房间的给水装置。每次我差点要抓住他时，他总是会溜走。为什么就不肯留下来战斗呢？要是那样事情可就简单多了。

黑暗王子说：“有时候光靠战斗是不行的。有些战斗是可以用其他方式进行的。我们曾经低估过对手，我们最好不要再犯同样的错误。”

巴比伦终究还是彻底沦陷了。再也没有人来帮助我了。我现在是整座城市唯一的希望。如果我失败，我将可能失去整个世界。维齐尔的目的不只是要做一个国王，他已经把自己封为了一个神。我不知道自己是否能掌控现在的局面，即便我明白现在的处境；我担起了这份责任，却未必能成为一个英雄。

我来到了昔日巴比伦的集市，在一扇门后意外地发现了法拉。

她问我：“你没事吧？”

“他逃走了。你那边呢？部队怎么样了？”

法拉叹了口气：“死了，全都死了。但是我看到了维齐尔，或者说是他变成的那个家伙，朝着皇宫去了。”

“那我们知道应该去哪里了。”

“好吧，不过，我似乎被卡住了，你能帮我弄开这扇门吗？”

黑暗王子再次嘲讽道：“我知道男士应该有风度的原则，但我觉得你做得太过火了。”

我找到了帮助法拉解围的机关，但是自己却进了死胡同。

“谢谢你，王子。”法拉从门里走了出来。

“当然，不过问题是，现在我被困住了……”

黑暗王子：“女人就是这样，你帮她解决了一个问题，然后她又会给你增加一个问题。”

“那让我来报答你吧。”法拉说着射落了一只箱子，落在王子附近。

我正好反唇相讥，对黑暗王子说道：“你前面说什么来着？”

黑暗王子顾左右而言他：“我们继续赶路吧……”

我利用箱子的帮助打开了机关门，继续赶路。“我希望法拉没事。”

“你花在想女孩上的时间太多了，有这必要吗？”黑暗王子说道。

我说：“你听上去有些沮丧嘛，你嫉妒了？”

“你把注意力集中到如何找到通向皇宫的路就好了。”

当我施展凌波微步走壁时，法拉突然出现在我身边。“你在这里啊。”

法拉对我说：“小声点，下面有敌人。好吧，你能不能帮我把面前的箱子弄一下？我过不去。”

黑暗王子说道：“你现在明白了吗？这就是那种让我们慢下来的事情。”

我移开箱子，法拉顺利地跳到了对面的平台。“我能从这儿看见皇宫，你快到我这边来。”

我终于和法拉顺利会合了。我高兴地对法拉说：“终于，我们回来了。”

这时不知从哪里传出一个女子的声音，她好像正在哀求什么。法拉问道：“你听见了吗？”

黑暗王子立刻提醒我：“你应该做的就是说‘不’。”

我明白黑暗王子说得对，但又不知道如何拒绝法拉。”我们必须前进，我相信她会没事的。”

法拉立刻跳了起来：“你疯了吗？她在乞求不被杀死，她还说有其他人。”

我说：“不，我们承担不起更多的拖延了。”黑暗王子也帮腔道：“对，让她去吧。”

法拉正色道：“但这些是你的子民，而你是他们的王子，难道你要丢下他们面对折磨？”

我心中不知哪里升腾起一股火焰：“那个人夺走了我的一切，而现在我有惩罚他的机会，你想拖累我？你忘了他对你做了什么吗？”

“但是……”

“你被愧疚冲昏了头脑，你看着他杀害你的子民，但是你却无能为力。这不能怪你，不要让这影响了你的判断力。”



“你的就是我的，我就是你，你最好趁早醒悟！”黑暗王子如此对波斯王子说。



“判断力受到影响的不是我，你可以选择不去帮助他们，但是你无法阻止我去。”法拉愤怒地说道。

“我去杀死维齐尔，去结束这一切；而你，你却去做一些相当于在小伤口上绑绷带的事情。“说完我愤然离开了法拉，走上楼梯，已经可以很清楚地看见远处的皇宫了。黑暗王子在耳边煽风点火：“离开得好，只不过是一个让我们分心，脚步放慢的东西，终于……”这些鬼话丝毫让我提不起精神来。

黑暗王子问：“怎么了？”

“我担心她可能会出意外。”我终于还是转身冲下了楼梯。我不能再一次失去她了。

黑暗王子在耳畔叫嚣：“不，不，不！”

我开始追赶法拉。法拉，法拉，我最最亲爱的法拉，你在哪里，你在哪里啊。你可知道你还是影响了我，我正为你的安危而担心。

我看见法拉穿过下方的一扇门，我变身了。可是我绝不能让法拉看到我这身漆黑的模样。

黑暗王子问道：“你觉得他不会接受新的王子？”

“我这裂开的皮肤，熔化了的脸，难道还会对我一见钟情？”

黑暗王子：“这有必要嘛？”

“有的。”

“真的？”

“真的！”

黑暗王子终于被我的执著打败了。“好吧，那你就浪费你宝贵的时间拯救公主吧。我只能想象维齐尔在做什么了，也许他在强化他的军队，在折磨市民，或者在考虑下一步占领哪个王国。他应该在死去，而不是干这些勾当。”

我厌烦了他的唠叨：“我没有忘记自己的使命。”

黑暗王子：“哦，是嘛，差点把我都骗了。”

眼前出现了一种新的红衣女砂魔，虽然攻击力很强大，但一样还是完全敌不过黑暗王子的能力。

黑暗王子得意地说：“我对你报有那么大的期望，在时之岛上你是那么地全力以赴。”

“那么的自私。”我接口道。

“胡说！你只是在保护属于你的东西。那有什么坏处？”

“看看周围吧，这一切的破坏都是因为我。”

我走入了一个水塘，变回了原样。

黑暗王子讽刺我说：“当你的城市在崩溃时，你却在一个澡堂里散步。这可不是我所说的英雄主义。”

“我来这里是为了法拉”

“你不是为她而来的，你是为了你自己。她让你有负罪感，你向她证明她错了。你的目的还是自私的。”

“你不了解我的动机，你也不了解我。”

黑暗王子突然得意地说：“我就是你，你越早明白这一点越好。”

我终于追上了法拉。

她质问我：“你想要做什么？”

“我想过你说的话了。你是对的。”

此时突然飞来一把刀打断了他们。两人同时向刀飞来的方向看去，只见他们上方站着一个紫色女砂魔，她就是将给予王子伤痕的女魔头。

法拉大声斥道：“没看见我们在说话嘛！你真的想死的话，等到该轮到你的时候。”紫色女砂魔转身离去。

我和法拉继续说话。“我已经杀了大部分的守卫，应该比较安全了。你快去寻找妇女，解救她们，我来对付她。”

黑暗王子讽刺道：“太好了，你先试图救法拉。现在又把她送回危险之中，自己去追女妖怪了。你真是英雄啊。”

“如果我不杀死那个女砂魔的话，她会对法拉造成威胁。”我坚持要追杀女砂魔。

在一个广场上，我与女砂魔展开了决斗。在与女砂魔的战斗的过程中我变身了，虽然我本不想变身。“不，不是现在。”

女砂魔开始发挥速度优势，而王子则利用风暴之眼将其抵消。我终于打败了女砂魔。

临死前，女魔头说道：“太晚了，维齐尔已经完成了变身，你最多只能帮自己拖延一下死亡来临的时间。”

“如果每次有妖怪对我说这样的话，都有时之砂作为奖励的话，那听听也无妨。”女砂魔死后，金色的时之砂被匕首所吸收。

偏偏此时，法拉走了过来。“王子？你，你是他们一伙的？”

“不，法拉，事情并非看上去那样。”

“你是一个砂魔，你欺骗了我，一直在欺骗我！”

法拉举起了弓箭。

我快绝望了：“不，虽然我确实被时之砂改变了，但是我的思维和心都是自己的，请相信我。”

法拉带着哭腔大声叫道：“离我远一点！”说完随手将箭射出，转身离去。

黑暗王子：“你确实骗了她。”

“不，我只是……”

黑暗王子：“你说说看。”

“你不会明白的。唉，我在想什么。”

我仅有的秘密被揭穿了，而且法拉对看见的一切感到非常不安。也许我一开始就应该告诉她，我意识到了保守秘密的错误，可惜太晚了。

我回到了巴比伦城的上层区，在温泉里洗净了自己，变回了原样。虽然身体恢复了，但是我的精神却没有。终于，我在一个平台上看见法拉正从下面经过，我不禁大叫道：“法拉！”

法拉转过头看见了我，依然是那双小鹿般的眼睛。

“你看到了吧，改变只是身体上的，我其他一切正常！”

法拉的回答令人失望：“我为什么要相信你？你所做的每一件事都与你的解释自相矛盾，我看到过你那种渴望战斗的样子，你从杀戮中寻找快乐，你坚持说自己是为了血债血还，但是你对你子民的那种冷漠，要不是我，你已经抛弃了你的子民。”

“但是我还是回来了，我真的回来了，为了你……“

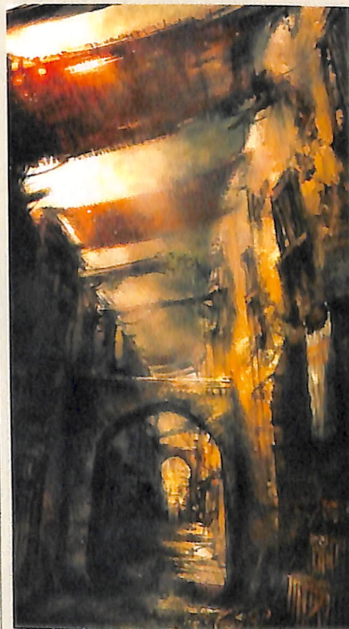
法拉显出无所谓的样子：“你只是一个名义上的王子，你自己去夺回你的王位吧。”

黑暗王子落井下石道：“你和女人可真有一套，不是被杀，就是离你而去。”

我小时候经常会在上层区的小巷里迷路。我经常花几个小时跑来跑去，幻想自己是各种动物，高处的窗子都是通往另一个世界的秘密通道。现在一切都改变了。城市被鲜血染成猩红色，城市的喧闹被惨叫声取代。一切都消失了，取而代之的是黑暗和痛苦。

王子再次经过传送门，这次得到了砂之风(wind of the sand)的能力。黑暗王子提醒我：“皇宫不远了，终于又走上正轨了。”

就这样，我不得不面对现实。法



拉，对我而言已经永远地失去了她。而这都是我一个人的错。要不是我向她隐瞒真相，要是我显示出了更多的同情心，那也许事情就不同了。但是现在太晚了。虽然如此。或者正因为如此，我发现法拉早先说过的话和做过的事都很大程度上改变了自己。这让我慢慢有了拒绝自己黑暗欲望的力量。黑暗王子，你可要小心了。

经过城市花园的时候，黑暗王子突然问道："你怎么这么安静？你在想什么？"

"或许她是对的。"

"我从前认识的王子哪儿去了？你是一个战士，感情这么地脆弱可不像你。"

我说："如果这是一件我能够不理会的事情的话。我会的。"

黑暗王子说："一定要试着不去理会。你还要面对你最大的挑战呢。"

"那你说吧，你觉得怎样才算是一个合格的武者。"

黑暗王子："是寻找战斗的欲望，用剑寻求解决问题的办法，你不同意吗？"

"要是你在我们初次遇见时问我，我也会做出一样的答案。而现在，我不知道自己是不是还那么肯定了。"

黑暗王子："那就快想通这个问题。"

我又经过一个砂之门，又得到了一次使用时之砂力量的机会。

我突然说："我认为一个真正的战士，应该不是为了自己而战斗。"

黑暗王子："那么为了改变自己命运呢，通常这是唯一通向伟大成就的道路。"

我明白他在指什么。的确，我在时之岛上的奋斗是那样勇猛，甚至让我都吃惊，自己如何能在阴暗的宫殿里坚持到最后，甚至敢于直面自己的命运——达哈卡。但我明白法拉教会了我什么，我坚定地说道："你所描述的不是一个人，是一个怪物。"

黑暗王子沉吟了片刻："我明白了。"

下方又出现了敌人，看来我们得下次继续这个讨论了。

我冲进了皇家作坊，大门在身后紧紧闭上。一头魔怪在窗外的高处嚎叫："可怜的王子啊，你的子民在一幢燃烧着的建筑里，却没办法逃离，真倒霉啊。哈哈哈……"说着转身离去。

黑暗王子立刻指出："你看看吧，一个道德陷阱。你现在知道当你帮助别人时，会发生什么了吗？你会死！"

看着在火中求助的人，我真不知道应该怎么做。我一转身，突然看到了父亲！是父王的石像！父王啊，请给予我引导，赐予我力量。你去了哪里？父亲……

对了，我突然意识到父亲的石像就是控制传送带的机关。我大声喊到："控制这些传送带的装置在哪里？请快告诉我，时间不多了！"

被大火围困的男子在房中喊道："在我们上面，但是楼梯被烧了，你上不去的！"

我通过两个机关的来回运转，将父王的石像撞开了。被围困的市民都逃了出来，我也扶着一位妇女走了出来。人群爆发出一片欢呼。一位红衣老者走了过来，说道："刚才救了你们的那个人，我告诉你们，他就是波斯的王子！"

周围的市民再次爆发出惊讶的感叹："王子？是王子！他回来了！"

"太不可思议了，师傅，看到你真好啊……"

突然前面的一头魔怪驾着一辆马车冲了过来，穿过人群，狂奔而去。我立刻跳到边上的另一辆马车追了上去。

黑暗王子："市民们已经被救了，我想你这英雄当的有点过头了吧？"

魔怪吼道："王子，你现在已经是我们的一员了，感觉怎么样？"

经过在国王大道上的一番奔驰追逐，我终于跳上他的马车将其扑倒在地。我正要和对方展开肉搏，突然我感到背后又冒出一个黑影。还没等我反应过来，就被重重踢了一脚。

我对黑暗王子说："我承认，变成这样我倒是完全没预见到。"

第二个魔怪放出一团火球，火球落地后迅速蔓延，将三人包围在了一个火圈内。经过一番苦战，终于消灭了一个老怪。但我也伤痕累累，一下子无法站立起来。剩下的魔怪看我体力不支，立刻趁机要扑杀过来。就在魔怪飞身砍向王子的一瞬间，一枝弓箭射穿了魔怪的脑袋。

是她！法拉从高处矫健地跳下。"似乎我来得正是时候。"

"谢谢。"我感激地答谢法拉的救命之恩。

黑暗王子不失时机地给我泼冷水："不过碰巧射中而已。"

法拉说："我们该上路了，我肯定还有更多的怪物在路上。"

法拉转身离开，我立刻紧紧跟了上去。

我提醒法拉："警惕啊。"

法拉回答："我一直都非常小心。"

我突然感觉地面有轻微的震动，便把手放在地上感觉了一下。情况不妙，我立刻起身大叫道："快逃！"

可惜太晚了，成千上万只砂魔已经如洪水一般涌入了广场，将我和法拉团团围住。就在这千钧一发的危急关头，红衣老者带着巴比伦仅存的市民们来参战了！

红衣老者呼喊着："波斯王子万岁！我们最勇敢的武士！王子刚刚拯救了他的子民，现在该我们来拯救我们的王子了！"

市民们和砂魔展开了血的较量。

战斗中王子对师傅说道："你们是敌不过它们的。"

"我知道，但是我们可以拖延它们，我的王子啊，快去找到维齐尔，消灭他，这才能彻底结束这场恶梦！"师傅的预言全部都印证了，如今他甚至走出深巷的帐篷，亲自为他的爱徒，为他的王子而战，我还有什么理由不听从他的教诲呢。

我毅然和法拉一起冲向了皇宫。

突然两名敌兵从天而降，落在了我和法拉中间。法拉刚要转身帮助王子，一扇大门却无情地落下，将他们隔了开来。

又被分开了！"法拉……你等着，我马上回来找你！"话音刚落，我就变身了。

凭借着黑暗王子强大的力量，我消灭了一路上的砂魔杂兵，大门终于打开了。但法拉却不见了。我开始疯狂地四处寻找她，途中穿过一个池塘，我又变回了原来的样子。变身越来越频繁，我不知道是战斗的需要，还是……总之必须尽快找到维齐尔，不然，我实在要被这种变身拖垮了。

在皇宫入口，我重新找到了法拉。

"真是不可思议！我只在传说里遇到过如此雄奇的机关。但亲眼所见还是第一次，哇，我们那里可没有这种装置。"

"这个升降机可以把我们直接带到王座室，这是奇迹中的奇迹。"我看了一下，好像机关出了点故障。"它似乎不运转了，我这就重新启动它。"我动手开始修理升降机。

"我向你道歉。"边干活边道歉……我想，这就是男人承认错误的方式吧。

"什么？"

我有时候真不知道法拉是在装傻还是真的那么天真。"我说了，我向你道歉。为了我的过错和我说过的



话，为了我曾经变成的那个人。”

法拉说道：“我也应该向你道歉。我那样指责你是不公平的。”

“但是我确实做了可怕的事情。”

法拉善解人意的时候真是比任何东西都动人：“王子，我们都会犯错的。区别在于你已经改正了你的错误，我目睹了你在皇家作坊所做的事。那位老者说的也没有错，你的确是一位真正的王子。”

黑暗王子不合时宜地插嘴道：“真是肉麻死我了。”

我终于成功启动了升降机，和法拉一起前往空中花园。

法拉突然问：“你最喜欢什么颜色？”

“颜色？”

“要我重复一遍问题吗？”

我想了想，答道：“蓝色。”

黑暗王子插嘴道：“蓝色？那可不是我最喜欢的颜色。”

我继续问法拉：“你问这个干什么？”

“我们的每句对话都必须那么一本正经吗？我对你的了解是那么的少……”

哦，也是，我们都忙于在电子游戏里杀妖怪，整天不吃不喝的，想想谈恋爱哪里要这么辛苦。坐电梯的时候和MM聊天最好了。嗯，抓紧时间。“那好吧，你最喜欢吃什么？”

法拉突然高兴起来：“当然是臭豆腐。”

“我可不喜欢吃臭豆腐。”

“你怎么了？是人都爱吃臭豆腐。”

“是这样，你看我整天在电子游戏里杀妖怪，在砂子里扑腾，弄得浑身脏兮兮的。我不可能吃这么高档的食品，臭豆腐享受不起啊。”

“你不觉得女孩子吃臭豆腐可以美容吗？”

黑暗王子突然大声喊道：“两位可以停止了吗？我想我要吐了！”

升降机猛地停了下来，我们来到了一个花园。

法拉问道：“这是什么地方？”

“这是空中花园的中心。这些就是有生命的机器，它们负责运转着这里的一切。”

就这样，我和法拉在巴比伦最引以为豪的空中花园中漫步。可惜这时候不是什么良辰美景，却时不时有一两只砂魔跳出来挡道。我和法拉互相协助，不断地前进。

法拉忽然问道：“你的父亲，你的父王是怎样的人？”

“他是一个好人，虽然不见得是一个伟大的人。但是，他是那样地强壮、忠诚、慈祥、宽宏大量……”我的声音慢慢地趋于沉默。

“怎么了？”

“我，怎么说呢。我们最后一次的见面不太好。这是多年以前的事情了。我当时年少轻狂，充满了骄傲和恐惧。他愿意听，但我不知道该怎么说，也不愿意说。我现在只求能见他一面，当面道歉。但是，现在不是说这故事的时候。还是换个话题吧。”

我和法拉合力通过了机关。我又穿过一道时空传送口，得到了砂尘暴(sand storm)的力量。我和法拉又分开了，我告诉她可以直接到达王座室，而我则穿过花园过去，我们直接在那里汇合。

等我和法拉会合的时候，她已经被维齐尔抓住了。我来到一座桥上，对面的维齐尔威胁道：“不要靠近一步，你们居然逃过了我的欢迎队伍，真是令我钦佩之至；同时也非常令人讨厌，你杀死了我最强大的同伴，我要是不投桃报李，那就太没规矩了。哈哈，法拉本来可以做皇后的，甚至配得上做个神，但我还需要对她做一些‘改造’。”

维齐尔不管做什么，我知道都只有一种结果。我大喝道：“放开她！”

维齐尔一阵狂笑，把法拉扔在地上。我立刻冲了上去，维齐尔却震碎了我脚下的桥。顷刻间我掉入了万丈深渊。

我就这样摔向了死亡，坠入了黑暗，永别了法拉，离开了维齐尔。我被警告过：我的旅程不会有美好的结局。但是突然，就在永恒的死亡黑暗来临之前，我突然变身了。

现在只剩我一个了。

或者说：我，和另一个我。

“你又让我们和成功擦肩而过。我要告诉你几次，那个女孩对我们没有任何好处！如果你集中精力的话就不会这样了。”黑暗王子说道。

“够了！你只会唠叨和羞辱我，我不知道你想做什么。总之我不信任你，我为自己曾经相信你而感到耻辱。”

“但我的目的是高尚的。”

“我明白什么才配叫高尚。而你，绝对不是！”

“你这自负的混蛋！”

“我已经忍你很久了。闭嘴，让我先完成自己的使命，然后再决定如何处置你。”



“噢，对啊。我都差点忘了谁才是掌权的人。“看样子，他是不会闭嘴的。我掉落在了继承者之井里。

黑暗王子：“王子，听，看看周围，我们在一个水井里。但是，你听见水滴声了吗？感觉到它潮湿的拥抱了吗？我可没有。我觉得水似乎已经没有了，维齐尔一定把它抽干了。你还能控制你的身体多久？”

看来他是在威胁我。是的，这是一口干涸的水井，已经变身成黑暗王子的我，现在没有能力再变回去。我没有理会他。但一路上他不停地唠叨：“嘀哒，嘀哒，时间在流失哦，王子，觉得口渴吗？觉得干燥吗？哦，我是不是让你分心了？时间是如此宝贵，时间是如此飞逝，时间是一样对你而言太过珍贵的东西。哦？你不想喝点东西么？”

我来到一个漆黑一片的房间。房间内唯一的光源就是地上一个闪闪发光的物体。我走过去，将他捡起。

什么！这是父王的宝剑！但是它怎么会在这里？

依偎着宝剑温暖的光芒，我又向前探了几步，忽然发现地上还横陈着一个人——他是父亲！我丢下宝剑，跪在了父亲身边。

“好了，你难道还真的以为能见到他活着吗？经过这一切劫难，你还心存侥幸？”

黑暗王子的话我一个字都没听见，我只是哽咽着抱起父亲的尸体：“父亲，父亲，我做了什么！”

黑暗王子说道：“你现在要怎么办？难道要吸收足够的时之砂来一次巨大的时间逆流？或许你可以回到时之岛，活着回到任何一个来得及救他的时间，顺便一起拯救所有的灾难。”

“不。”我说道，“你说得对，我表现得像一个孩子一样，天真、执着，总是急于改变我所犯下的种种错误，却从来不去考虑后果，以至于导致更大的灾难。”浑身漆黑的我捡起父王的宝剑，站了起来。

“到此为止，我已经接受了我所犯的错误，及其所引发的一切。”说完，我感到一股巨大的力量从宝剑中源源不断地涌入我的体内，我居然靠自己的力量从黑暗王子的状态恢复了正常！

黑暗王子绝望地叫喊着：“这是怎么回事？你没有接触水，你是怎么……”

我断然说：“你现在已经没有控制我的力量了。滚吧，回到你的黑暗中去，不要再来烦我。”

黑暗王子的声音越来越轻，以至于最后也像井水一样被抽干了：“要是真那么简单到好了。”

我奋力砍开一堵墙，离开了斗室。父王的宝剑威力巨大，几乎一刀解决一个砂魔。我终于拥有了正义的力量，不必再借助黑暗的能量了！我终于看清了变异一面的真面目。冷酷而富有魅力的声音，只会鼓励我一错再错。而现在，那个声音安静了。我的精神重回自己的控制。

就这样，我秉承着父王宝剑的光芒，一路在黑暗中前行。那光芒让我感到踏实和温暖，仿佛父亲一直在我身边。我经历了那么多死亡，甚至还有更多的死亡在等待我。眼前是一个被摧毁的王国，作为王子的我，被迫在街巷中逃亡，像一个囚徒一般地东躲西藏。但是我心中已经充满了希望。这种信念不再是我在时之岛的疯狂欲念，而是一种新的思想，新的正义，就让苍白的正义得以申张吧！

我终于来到了城堡顶部，再次见

到了宿命的对手——维齐尔。当然，还有被捆绑着的法拉。

“让我看看，我把东西放哪里了？”

法拉以一种异常温柔的口吻说：“我有话要说，我怕现在不说，可能就再没机会了。”

维齐尔似乎对法拉的态度有些诧异，他将耳朵凑了上去。“噢，什么事？”

法拉朝他脸上吐了口唾沫。

维齐尔勃然大怒道：“你这畜生！我将赐予你永生不死，而你却以此为报吗？啊，要改造你一定充满了乐趣。”此刻，他突然发现了身后的我“喔，是王子啊，这不是你所希望得到的欢迎吧？”没有和他废话，我举起了父王的宝剑宣战。

“你怎么敢来杀我？我可是神啊！”

“或许是吧。但是你并非所向无敌，你将为吾国吾民所做的一切付出代价！”

“对他们来说，一切只会变得更好！你应当感激我！”

“他们成了没有思想的行尸走肉！疯狂地效忠于你也算变得更好？”

“这只不过是进化的代价！你又勇猛又聪明，完全可以在我手下得到重用的。”

我终于砍伤了维齐尔。巨大的恶神开始利用石柱碎片进行攻击。我趁势在石柱间跳跃，砍下了维齐尔的翅膀，并将父王的宝剑深深插入了他的胸口。维齐尔只好逃到高空攻击我。而石柱的碎片此刻在空中飘浮，形成了一道通向维齐尔的道路。我一边在碎石间不断跳跃，一边躲避维齐尔发出的光球。最后，我终于到达了维齐尔所在的高度，飞身跳了过去，将时之匕首刺入了维齐尔的身体。两者同时从高空坠落。

维齐尔痛苦地渐渐消失了，我再次冲上去从恶神的体内拔出了时之匕首。

维齐尔挣扎着喊出了最后的遗言：“匕首向我保证的结局可不是这样的！”

法拉被解救了，街道上的砂魔顷刻间都化作了时之砂灰飞湮灭，幸存的人们开始狂欢喝彩。所有的时之砂都开始重新聚集起来，在我面前形成了一个女人的形象—凯琳娜。

凯琳娜的“砂灵”对我说：“这个世界不适合我，但是还有其他的世界，我会像你那样找到属于我的世界。”

我明白了她所说的一切，让她去寻找属于自己的时间线，自己的命运吧！我将时之匕首交还给凯琳娜。刹那间，时之匕首也消失了，化作一团金色的时之砂，融入了凯琳娜的“砂灵”中。而我的左手也瞬间恢复了正常，那缠绕在手臂上的链刃残片也滑落到了地上。

“你自由了，王子。你的旅程结束了。”凯琳娜的“砂灵”说完，便如风一般消失了。此时，突然传来了金属掉落地面的声音——那个在我的梦境中出现过的声音。

我向脚下看去，发现地上滚落的正是父王的皇冠。我伸手去捡，突然另一只手却抢先将皇冠捡了起来。我抬头一看，是黑暗王子！

“你所拥有的一切，都会理所当然地归我所有。”说完，黑暗王子便将我打昏了过去。

冥冥之中，再次传来黑暗王子的声音：“你以为一切就这么结束了？就算时之砂消失了，我还是有足够的力量！何况现在维齐尔也消失了，我将杀死你，夺得你的王国。”

我突然间和黑暗王子——变身后的自己同时出现在了一个高塔上。

我没有犹豫，哪怕阻止我的敌人是我自己，就让父亲的宝剑来裁决谁才是他真正的继承人吧！

我对黑暗的自己发起了攻击，周围的一切也都开始慢慢变暗，最后一切都消失了。我再次坠入一个时空隧道，进入了一个虚幻的世界。周围流动着时之砂，金色的雾气和光芒充斥着这个奇异的空间，我又追上了黑暗王子。

黑暗王子的声音出现了：“你有操控时间的力量，你本可以成为世上最伟大的君王。你本可以发起无数次战役，征服其他国家的伟大文明，为了荣耀，为了心爱的女人……但是你却让我失望了。你变得软弱、愚蠢。你拒绝我一句句通向荣耀的好言相劝，那么我伺机出手了。”

在追赶的过程中，我突然发现自己周遭的世界变成了现实世界，但又是那样怪异，只有高高的石柱，下面是深不见底的黑暗深渊，突然间我又回到了虚幻时空。黑暗王子的声音又出现了：“你有着世界上最强大的帝国，以你的力量和才略，你本可以统治世界！你却白白葬送了良机，公平起见，现在这一切应该归我所有！”

我宁愿这一切是场疯狂的梦，但却如此真实。“你只是幻象！你什么都不配得到！”

“不配吗？我付出的努力难道不配得到这一切吗？要不是我，你能活到现在吗？我救了你多少次了？多少次阻止了你的敌人？又有多少次提醒你的真正使命？而你的所作所为，都只是哭着喊着为了你的父亲、凯琳娜和法拉罢了！蠢事都发生在你身上了！”

“你说的话都是不存在的，你也是不存在的。你只是个自私而迫切的幽魂！”在下落过程中，我又看到了一艘正在燃烧着的船，但是我突然双脚落地，又是个虚幻的空间。

“我的确自私，但是，那是源自你的自私。我的一切罪恶都从你身上继承而来，我就是你！”

“不，我已经改变了，我已经不再是昨天的我了！”

黑暗王子的声音依然洪亮：“事物会变，品味会变。但是人与人的本性是不会变的。如果你只愿意相信自己的幻觉，那就放下你的剑，来拥抱我。难道还要杀我不成？就像杀死你所有的敌人那样？啊，这么暴力，你的愤怒只会给我提供力量！你真的变了吗？我不是还在吗？就站在你的面前！”

突然间，我突然回到了宫殿。法拉正站在房间门口。我走过去，眼前的一切却又开始模糊变异了。我步入一个虚幻的房间，房间中有两个王座，后面有条幽静的走廊。

法拉对我说：“王子啊，离开这里吧，离开这一切的痛苦和悲伤，你不应该追逐这个幻影，快点醒来吧。”

我终于明白了这一切的宿命，一切的追逐。我突然明白了师傅的话：“忘记你的困惑，孩子。你要记住：一切都会归于死亡，万事万物都逃不过死亡的宿命，唯有时间，不可征服。不要试图去改变你的命运，这是一个古老的诅咒：善心有多么强大，恶灵也就有多么强大。”

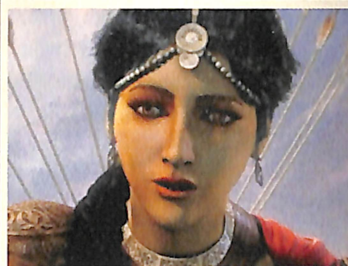
我解开时之砂，去时之岛，乃至回到巴比伦。这一切的一切其实只是一个人的战争，我是捡起皇冠，登上王座，成为天下无双的王者；还是选择静默，选择爱和寂静。

我决定了。我跟着法拉，从那条幽静的走廊离开了王座。

黑暗王子绝望的声音在我身后响起：“不，不要丢下我一个人！不！”

醒醒……

醒醒……



我慢慢地睁开眼睛，看见一个肤色棕黑，一头乌发的女子。她的一双鹿眼与我四目相接。

“法拉？”

“你没事吧？”

“我想，一切都结束了。”

“还有一件事情，我没想通。你到底是怎么知道我的名字的？”

“世人都以为时间就像一条幽静长河，只朝一个方向流淌。我见过时间的本来面目，我可以告诉你：他们都错了。时间就好比暴风雨中的汪洋大海。你或许想知道我是谁，你可听好了，我要给你讲一个故事，一个你前所未闻的故事……”



尾声

“没有人能改变自己的命运——死亡。虽然在那永恒的黑暗来临之前，有无数种可能。年轻人，记住：时间是一片荒凉的漫漫沙海，每个生命都只是一粒渺小的时之砂。”

“好了，我的故事讲完了。聪明的你，不要相信我的故事，这一切都不曾发生过。就当是寂寞旅途的消遣好了，我们继续赶路吧。”老者说着，用一把精美的旧匕首割下最后一小块干饼，塞进嘴里。他收起匕首，拍了拍地毯上散落的砂子，卷起来绑到骆驼的背囊上。

古道夕阳，驼队一路西行而去。驼铃声回荡在茫茫的沙海之中，消失在若隐若现的天际。

THE END



幻影斗技

提起泰国，你首先会想到什么？金碧辉煌的泰王宫？“人间至味”的榴莲？美艳绝伦的人妖？还是拥有着“陆地之王”美誉的大象？的确，相信每一位从泰国游玩回来的朋友们无一不承认，这个位于亚洲东南角的热带小国绝对有着让人无法抵挡的异域魅力。悠久的文化和历史也使得每年都会吸引全世界的无数游客前往旅游和观光，而泰国也理所当然地成为了一个旅游业大国。然而，不为人所知的是，在每年前往泰国的游客中，都会隐藏着一些世界级的格斗高手，别误会，他们可不是来游玩的。因为对于一位真正的格斗家来说，吸引他们来到这里的，不是清凉而舒爽的海滩，也不是秀色可餐的风景。而他们来到这里真正想见到的，是一种源自泰国的古老格斗技——泰拳！（Muaythai）

文 LEVELUP 绯寒

撼天之道系列之四

修罗刃 论泰拳

如果你是格斗术爱好者，那你对泰拳一定不会陌生。这种源自泰国的古老格斗技以其凶猛的格斗风格和实用的搏击技巧而著称于世，变幻莫测的拳法和极具穿透力的踢术都是泰拳的精髓所在。而最被世人所称道的，则是其丰富的膝肘打法，这也使得本来就已经非常具有杀伤力的泰拳更完善了近战手段。因此，如果在实战中，你面对的是一位非常优秀的泰拳手的话，那么，只能给你一句忠告：“伙计，你最好离他远点……”

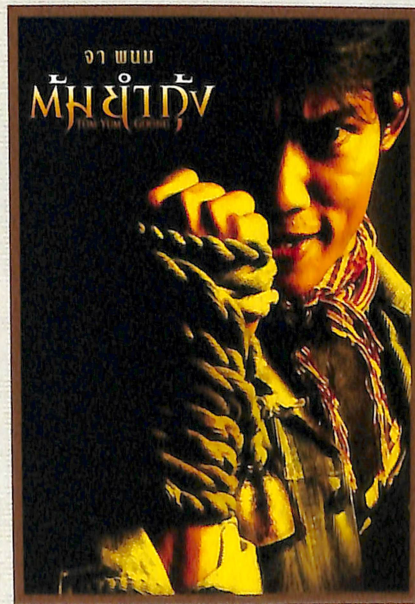
强悍的格斗技巧历来会被艺术作品所青睐，泰拳自然也不例外。而其中能够以最直接的视觉效果来展现主题风采的，当属电影作品。以泰拳为题材的影片有很多，但真正有影响力的却少之又少。如果要说真正让全世界重新认识泰拳的影片，那就不得不提起泰国动作片经典——《拳霸》！（又称《寻佛》或《盗佛线》）

拍摄于2002年的《拳霸》是泰国首部耗资上亿元的影片，影片播出后，立刻在东南亚掀起了一阵高潮。在影片中，主角托尼·贾（TONY JAA）为世人展示了其超人般的身手。最令人惊讶的是，整部影片在无特技、无替身、无钢丝的“三无状态”下，给观众带来的视觉冲击却堪称媲美《骇客帝国》。而主角托尼·贾在影片中更是将原汁原味的泰拳技术发挥得淋漓尽致。在动作戏中，他大胆使用了非常多的飞跃膝法和腾空肘法，其难度之高足以让每一位观众瞠目结舌。可以说，影片中所散发出的浓重泰国文化气息和托尼·贾那出神入化的泰拳绝技征服了所有人。曾执导拍摄了《第五元素》和《这个杀手不太冷》等经典影片的国际著名导演吕克·贝松就对本片给予了非常高的评价，而托尼·贾本人也凭借此片的成功一跃成为了如今国际影坛最炙手可热的动作巨星。如今，托尼·贾又携着自己的最新力作《冬荫功》一路杀来，相信这一次，又会有无数人将会折服在他那精湛的泰拳功夫之下！（例如笔者现在已经成为了不折不扣的“托饭”）

不过，虽然泰拳在影视作品中早已大红大紫，但在早期的游戏作品中，我们很难找到泰拳高手的影子。这种情况一直持续到了1987年Capcom的FTG经典《街头霸王》首作的发售。其中，作为最终BOSS出现的沙盖特，正是以泰拳手的形象出现在广大玩家的面前。独眼、高大的身材、以及那道长长的伤疤立刻让我们记住了这位个霸者形象。虽然在游戏结局中，沙盖特被隆所击败，但其高强的实力却让无数已经厌倦了痛扁低AI杂兵的玩家们兴奋不已。而在续作《街头霸王Ⅱ》中，已经从最终BOSS转变成为了四天王之一的沙盖特，实力只稍逊于老大维加，但在游戏中的他依然显示出其超凡的皇者霸气。身材高大并且善于腿法的他不但有地面与对空的双重打击，并且还拥有当时为数不多的上下两段飞行道具——“来根儿”。大判定的攻击和恐怖的杀伤力经常令玩家们折戟于卧佛之前……而其招牌绝技——“猛虎上升击”也被无数中国玩家们亲切地称为“来根儿萝卜汤。”（^—^b）

而在当《街霸》进入了ZERO时代之后，整个游戏经历了系统和风格上的完全转变，但沙盖特的实力却是扶摇直上——更加令人发指的超大攻击判定和新增的实用招数使得他成为了绝对的强者，并在游戏中有着超高的使用率和人气。可以说，虽然在故事设定上，沙盖特只是维加用来称霸世界的一枚棋子，但是随着系列续作地不断推出，我们从他那只凶狠而深邃的独眼中仿佛也看见了他作为格斗王者的至尊霸气与孤傲。因此在玩家心里，沙盖特可以说是“《街霸》系列”中的无冕之王……

也许有人会说是由于沙盖特的BOSS级的身分才使泰拳在游戏中表现得过分强大。OK！暂时先将游戏放开不谈，只看真实的泰拳技术。如今，放眼世界武坛，有哪个流派可以配得上“五百年天下无敌手”的美誉？而泰拳则以其远近结合的打法和强劲的杀伤力来完美地诠释了这一称号的含义。另外，由于泰拳的格斗技术中可以充分利用自己的双拳、双肘、双膝、双腿来进行杀伤敌人，因此，泰拳也被人冠以“八臂之拳”的称号！而“十个泰国男人，九个会打泰拳”这句话充分地说明了泰拳运动在泰国的普及性。与之相对的一个有趣现象是：泰国是一个不折不扣的佛国，全国有百分之九十的人都是佛教徒，因此也可以毫不夸张地说：“十个泰国人，有九个信奉佛教。”不过，几乎所有在擂台上遇到过泰拳手的格斗家们都不会否认一点——他们在格斗场上遇到的，绝不再是虔诚向佛的善男信女，因为泰拳手在擂台上不会向对手施与半点仁慈和宽容，只会以最凶狠、最猛烈的攻击来将你击败。那种疯狂地感觉简直就像是佛经中所描述的那个斗之恶鬼——驾御着“八臂之拳”的八臂修罗。



一、关于泰拳的起源

与其他新兴的竞技格斗项目一样，现代泰拳运动发展至今，也不过70多年的历史。但是要提起它的起源，那还要将历史卷轴翻回到古泰国的“拍纳黎萱”时代(公元1555年至1606年)，当然，这里还要说起一位泰国历史上赫赫有名的人物，那就是古代泰国人称“黑王子”的拍纳黎萱大帝。在泰国，拍纳黎萱大帝的生平与功绩可以说是家喻户晓，正是他，带领着泰国人民解放了在缅甸统治下的暹罗(泰国古称)，光复了大城王朝，成就了泰国历史上的一段英雄传说。而拍纳黎萱大帝本人也是一名搏击高手，在战斗中更是身先士卒、勇猛无比。在经过了多年的战争之后，拍纳黎萱深深体会到，假如想打拼出一个安定繁荣的国家，就必须有一支能征善战的军队。于是，他便将一种古代拳术编入了士兵的训练科目，而这种古代拳术，正是现代泰拳的雏形——泰语中称为“奔南”。

“奔南”其实是源自暹罗当地的一种土拳，格斗风格异常狠毒，除了拳术和踢术之外，还包括头撞、口咬、蹬踹、扫绊、肘击、膝顶、肩抵、臂撞、推拽、抓捏、压打、摔跤等招



式，是一种可以使用身体任何部位都打击敌人的实战拳法。当时的泰国士兵练习此拳法之后，纷纷变得骁勇强悍，而奔南在用在战争之外，也时常被民间的百姓所练习，久而久之，便形成了今天的实战型的拳法“泰拳”。

二、关于泰拳的发展

经过了数十年的发展和演变，奔南已经逐渐由士兵的训练科目演化成为了一种技击性质的格斗技巧，而这种拳术也以凶猛的打法和实用的技术受到了越来越多人的推崇，于是，青年男子们开始争相练习泰拳。而到了“虎王”拍佛陀昭在位时期(1662年～1708年)，泰拳在民间的流行程度达到了鼎盛。

相传“虎王”拍佛陀昭就是一位酷爱技击并且精通武术的君主，在位期间，除了每天整理朝政纲要之外，还整理出了大批流散在民间的拳术，使其逐渐形成了泰拳的体系，而一些经由他整理的泰拳技术依然沿用至今。更值得一提的是，“虎王”拍佛陀昭虽然身为一国之君，但是却经常乔装成平民，参加民间的擂台比武并且几次获胜后悄然而去，成为了泰拳史上的一段佳话。

最初的泰拳格斗方式还不是十分完善，拳手们都是将马革缠绕在拳头上进行格斗，后来改为麻绳，即“缠麻式”拳斗。再之后又有用棉条缠拳。棉条表面可以用混有石硝粘粹浸泡，使其表面更加粗糙坚硬，大大增加了杀伤力，这使比赛的场面异常惨烈。在1687年法国皇帝派遣的特使，西蒙·卢比尔所著的《暹罗王国》一书中，就可以找到对当时泰拳比赛的记述：“大城王朝节日盛会中，节目多姿多彩，有角力家与用肘腿搏斗之勇士演出。拳术比赛进行时，彼辈以三四匝麻绳捆护手掌，代替老挝(高棉)同式样之角斗中所用铜环。”可以说，虽然当时的比赛中时常出现拳手受伤，甚至死亡的情况，但也正是这种以命相搏的格斗形式，使今天的泰拳技术依然受其影响，成为了世界上最具实战性的格斗技术。

公元1767年4月，缅甸军入侵暹罗并一举攻克王都大城，许多暹罗勇士以自己的赤手空拳与侵略者进行着殊死抵抗，但最终还是没能避免亡国之痛，纷纷被俘，囚禁于缅甸，其中就



包括泰拳一代名师乃克侬东。

缅军破暹罗之后，缅甸王猛拉在京城仰光为大佛塔加顶而举办庆典，其间，安排乃克侬东与缅甸武师进行比武，并企图以此羞辱已经亡国的泰国民众。结果出乎所有人意料的是，乃克侬东凭借其精湛的泰拳功夫，以一敌九，大获全胜。这也使缅王感慨万分，慨叹道：“泰拳师武艺非凡，以匹夫之勇，竟连破九人，至十人莫敢与敌，苟非其君王庸弱，彼辈当可免丧邦之痛。”而乃克侬东也因为此举，为泰拳史写下了光辉的一笔。于是，之后历来的泰拳馆，都纷纷将乃克侬东供奉为祖师，并将乃克侬东扬威缅甸之日(三月十六日)，定为泰国拳师节，以纪念这位伟大的民族英雄。

1767年12月，华裔英雄郑信率领起义军沿湄公河南上，杀败缅军，光复大城，被并被拥立为“达信大帝”。在光复大城之后，郑信又率领军队陆续消灭了各地的割据，于1770年统一了暹罗，并建立了泰国历代幅员最大的王朝，史称“吞武里”王朝。

在经历了丧国之痛后，泰国民众意识到拳术在军队和战争中的作用之大。于是，继“虎王”拍佛陀昭王朝之后，泰国举国兴起了第二次习武浪潮。

就犹如室町中期的日本剑道一样，当时的武艺高强者均有拜将封侯的机会，于是许多年轻人又开始投身于钻研拳术之中，并且出现了许多当世英雄，例如为郑信统一暹罗立下赫赫战功、被史学家誉为“断剑名将”的著名将领“白牙”乃通里。

1782年，曼谷皇朝建立，暹罗与西欧各国的交往日渐频繁，而武技切磋则更为增多。泰国史书上就曾有1788年法国角力高手和泰拳手万拍兰交手的记录。当时泰皇拉马一世与佛陀均亲自到场观战，而赏金更是高达50秤，因此比赛在当时造成了巨大的轰动。

泰国君主从来都不缺乏爱好武技者，泰皇拉玛五世就是其中一位。拉玛五世登基前就是一位非常优秀的技击高手，而登基之后对武技的兴趣依然浓厚，并且在1898年设立了“皇廷拳师”制度，鼓励国人练习格斗技。

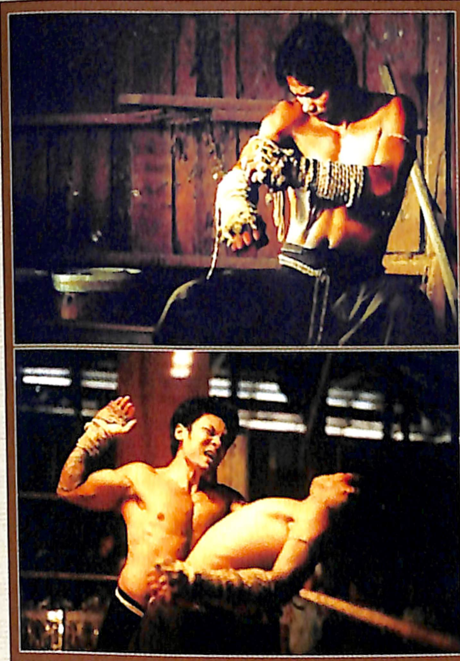
1917年，暹罗志愿军远赴欧洲参与对德军的作战，也由此将泰拳带到了欧洲。期间进行的表演与实战让欧洲盟友称赞不已，并对泰拳手的技术精神大为钦佩。

1920年，泰皇拉玛六世举办了暹罗历史上规模最大的泰拳赛事，并于“玫瑰园学府”广场举行。赛事吸引了全国的泰拳高手竞相参加，极为轰动。

随着西方文化的入侵，泰国的传统文化也受到了影响。1912年，西洋拳术传入泰国，而泰拳也逐渐吸收了其比赛形式和规则。

1928年，泰拳比赛有了新的变化，残忍的“缠麻”式拳赛被取消，取而代之的是为拳手安全考虑而设计的西洋拳套，而每局的比赛局数也被设定为五局。

1931年4月1日，是泰拳史上具有里程碑式的一天，在这一天，泰国政府教育署体育厅正式颁布了泰拳的竞赛规则：“泰拳在比赛时，赤脚、赤上身、下着短裤、戴拳击手套、护档，拳套的重量一般不少于227克，最多不可超过340



克。每场比赛共五局，每局三分钟，局间休息二分钟，比赛场地为8平方米，台高为1米。"至此，流散于泰国各地的不同比赛制度和规则宣告统一。

二战爆发后，泰国受到了战乱的巨大影响，而泰拳也一度变得萧条。昔日拳台上风光无限的泰拳手们为了生存，纷纷放弃继续打拳而转行谋生，只有少数泰拳手还在坚持着传统而艰苦的训练。

1945年，二战结束。在遭受了战争磨难之后的泰国也开始慢慢恢复元气。1946年，泰国最大的泰拳赛场"叻喃隆拳场"竣工，这也宣告了泰拳走向现代化竞技的开始。在叻喃隆拳场建立之后，一度冷清的拳坛开始复苏，流散于各地的泰拳手又开始重操旧业，于是泰拳运动又开始逐渐复兴起来。1956年，规模仅次于叻喃隆拳场的伦披尼拳场建成，这又给刚刚复兴的泰拳运动以强大的动力。战争结束后的40余年中，泰拳的大小拳场不断落成，越来越多的人开始重视起这种古老的搏击术，而泰拳也逐渐成为了一项独特的泰国技击武道。

在经历了战争的洗礼之后，泰拳又开始重新焕发出了耀眼的光芒。为了向世界展示泰拳的魅力，近年来，泰拳手屡次远征海外，与国际知名武术流派交手并纷纷告捷，威震国际武坛。而在众多异种格斗大赛当中，格斗流派为泰拳的选手们也一直以高超的技术在擂台上傲视群雄。

另外，在其他国家经过演化之后的泰拳，又陆续繁衍出了一些其他的武术流派。

如泰拳由1830年传入法国之后，经过演化，形成了法国踢腿术；1964年，泰拳由日本人野口修传入日本本土，并加以改进，形成了今天的踢拳道(KICK BOXING)。

可以说，这一系列的迹象都在向全世界表明，泰拳已经逐渐走入了第三个全盛时期！

三、浅谈泰拳的技术

在世界武坛上，泰拳以凶狠实用而闻名，以钢膝铁肘而著称，由于打击技巧地丰富，因此被人们誉为"八臂之拳"。

与其他武道不同，泰拳中并没有固定的品势和套路，它所拥有的，只是一些最基本、同时也是最实用的格斗技术。当然，虽然是以实战为一切，但是这并不代表泰拳没有自己的文化。相反，泰拳中带有很多高深的礼仪与仪式。例如比赛开始前拳手头上所带的"蒙空"与臂膀上所缠绕的彩带，都是吉祥的象征，另外，在每次比赛开始前，拳手都要进行一种独特的礼仪。这种礼仪犹如斗士在出战之前的战舞，其中包括两个步骤——用来拜师的"惟固"、与曼舞"丽蓝"等等，除此之外，泰拳手在拜师入门等仪式上都是非常严格和正规的。毫无疑问，这些标志性的礼仪为泰拳更增添了浓厚的东南亚气息与宗教色彩。不过，文化只是构成泰拳的一部分，而格斗技巧还是泰拳的真髓所在，泰拳中的技术主要包括：拳法、肘法、膝法以及腿法。

泰拳中的拳法几乎就是西洋拳的翻版：直拳、钩拳、摆拳等西洋拳标志性的技术都可以在泰拳比赛中见到。由于泰拳最强的进攻手段并不是拳头，因此，拳法则更多地被做为衔接强力打击技巧的过度。

肘法在泰语中称为"索"，其攻击力大，打击力强，是泰拳引为自豪的一种技法。其主要肘法有前顶肘、后顶肘、横顶肘、横顶肘、挑顶肘、砸肘、撞肘以及泰拳手的撒手锏——刀肘等。如何保持与对手之间的距离绝对是格斗技巧中的一门学问，而在与对方短兵相接之时，肘法绝对是泰拳手杀伤对方的强力武器！

膝法攻击也是泰拳所独有的攻击技巧，泰语中称之为"求"，它是近距离搏斗的有利手段。泰拳中膝技主要有飞步近撞膝、闪身冲撞膝、跃步正、斜冲撞膝、飞膝等。如果你看过托尼·贾所主演的动作片，你就一定会对影片中托尼·贾的飞膝技术有深刻的印象。的确，腾空的膝法绝对是集杀伤力与观赏性于一体的格斗技术。而在游戏中，笔者印象里最早的飞膝技术……应该是源自《双截龙》，呵呵！

谈过了其他三种泰拳的基本技术之后，接下来要和大家讨论的就是泰拳中最为恐怖，也是杀伤力最大的技术——踢技！泰拳中的踢技虽然不是最漂亮的，但是绝对是最实用的！无论是摆踢、扫踢、蹬踢还是旋踢或者弯弧踢，都包含着一击必杀的威力。而如何依靠自身的肢体来给对手造成最大的伤害，也一直是格斗家们所苦苦追求的境界。虽然双手是人类最灵活的肢体部分，但是就打击力量来说，双手的力量远远逊色于腿部。(跆拳道的格斗理念即是由此而来)普通人都是右撇子，虽然左腿经过练习后也可以同样灵活，但仍然不及右腿的杀伤力，即使是受过专业训练的格斗家门也是如此。因此，拥有大力右腿踢技自然成为了真实格斗中最致命的武器。

虽然李小龙向我们展示过直线发力的腿法依然可以发挥巨大的威力，但是一般人还是依赖于弧线型踢法，泰拳中的踢法更是将弧线型踢法的杀伤力发挥得淋漓尽致。可以说，强力的右腿扫踢绝对可以称得上是真实格斗中的必杀技，更是腿法中攻击力最高的技术。

泰拳中的扫踢；空手道中的回蹴；跆拳道中的横踢；散打中的"鞭腿"都可以看做是弧线型腿法的代表，而弧线型踢法也可以直接被理解为依靠腰部的强力扭转而带动大腿进行的横向强力扫击，这种腿法其实在实战与比赛当中是非常实用的技术，优秀的泰拳手会熟练地运



用扫踢来沉重地打击对手的肉体与意志。虽然空手道中的回蹴被冠以“世界上最刚猛”之踢法，但是相比之下，泰拳中的扫踢则更加注重的是穿透力。泰拳扫踢分为高中低三段，低扫在现实格斗中是使用率非常高的腿法，其攻击点在对方的大腿外侧偏下，这里的肌肉一般是无法锻炼到，而且包括着非常敏锐的神经，若被击中之后会有剧烈的酸痛感，甚至因为腿部抽筋而倒地。所以不要小看下段扫踢，它虽然观赏性不强，但是绝对是用来打击对手的最佳手段之一，游戏中的代表自然要属《KOF》中东丈的6B。另外，在其他游戏中也存在着很多低扫的动作，例如《铁拳3》中登场的花郎就有1RK的下段踢击，虽然对手被击中后有些许的腿部受伤动作，但是花郎的低扫攻击点更多是在对方的胫骨外侧，因此伤害并不大……

至于中段扫腿，是属于比较传统的踢技，危险性与伤害性同时存在，虽然有被对手接腿的危险，但是优秀的扫腿选手沉重的一击可以扫断对手的肋骨或者臂骨，因此杀伤力可见一斑。如《铁拳》中的布赖恩的66LK或者《VR4》里面布拉德的中段横扫，都绝不拖泥带水。

接下来就要说到泰拳的高扫，这绝对是真实格斗比赛中KO率最高的技术。东丈的C+D就是非常标准高位扫踢，这种以对手头部作为攻击目标的强力腿法也是格斗游戏中常见的腿部技术，虽然不全部属于泰拳，但是很多游戏角色也都存在着高扫踢，《KOF2002》中七迦社的D或者《铁拳》中大多数角色的RK都属于高扫踢。若推选现实格斗界中著名选手的话，那自然要首选绰号“荷兰伐木工”的皮特·阿兹(Peter Aerts)。这位身披三届K-1冠军金腰带的荷兰泰拳王者绝对称得上泰式右扫腿的达人，无数高手在他的右高扫下附首称臣，其鼎盛时期的扫踢重量可以达到836公斤！凭借此绝技，皮特在K-1比赛中所向披靡，留下了“荷兰暴君”的神话。因此在武学界也有了“宁挨泰森三拳，不着皮特一脚”的说法。这也从另一方面说明了泰式扫腿的恐怖所在。

可以说，任何格斗技的主要技术都是以实战为出发点，追求在最短的时间内，以最有效最直接的方法将对手击败。而要在其中选择一



个实战流派作为代表的话，那泰拳自然首当其冲。当然，除了具备过人的天赋和素质外，旺盛的斗志和不屈的精神也是一名优秀泰拳手必不可少的。泰拳手们常年都进行着艰苦的修炼，比起那些身价百万的功夫明星们，他们所做的，只是每天在简陋的训练场进行成百上千次的击打与抗击打。在用来训练腿法的树干上，留下的不止是深深的踢痕，其中还包括了泰拳手们的汗水与血水，因为他们明白，自己不会为失败而准备理由，在格斗场上也没有“幸运”这个字眼。只有具备足够的实力，才称得上是真正的泰拳王者！

四、泰拳与其他流派的交手记录

自古以来，不同宗派的武术之间的较量每次都会受到武学界的重视和关注。而泰拳自踏入世界武坛，也不断地与其他流派的武道进行过多次切磋——从最早1767年泰拳祖师乃克侬东大胜缅甸拳，到4年前的泰拳散打对抗赛，被称为“五百年天下无敌手”的泰拳屡次大获全胜，战果辉煌，在世界武术界掀起了一阵泰拳风暴！

泰拳VS西洋拳

其实，泰拳与西洋拳的交手早在20世纪50年代就已经开始。1952年12月，泰国拳师古杰和挽宗前往美国进行交流表演，途径波特兰时，被安排与当地西洋拳重量级冠军比试，结果古杰技术性击倒对手获胜，而挽宗也以自己娴熟的膝肘技术成功击败了另一位摔交手。泰拳与西洋拳的首次碰撞就以泰拳的获胜而告终。

1957年2月2日，泰国仑披尼拳场举行了一场特殊的拳赛，对阵双方是泰拳手乃巢与菲律宾西洋拳王里奥。各界人士对这场比赛都非常重视，泰国的电视台和报纸都对比赛进行了直播和报道。结果西洋拳王虽然以其娴熟的拳法始终在比赛开始占有主动权，却始终无法有效地对泰拳手



进行致命打击，相反却在第二回合被泰拳手的肘击击中面部受伤。并且第三回合中被对手以膝顶击中后加以肘击KO。这一战充分说明了在泰拳在实战中的技术全面性要远胜于拳击手。

1957年6月，泰拳手“野牛”潘兴塞和“流星锤”颂杰远赴法国，与法国拳击手进行了一次较量，结果两名法国拳手均于第一回合被泰拳手KO，泰拳手再次大胜而归。而在之后的拳击对泰拳对抗赛中，泰拳也一直保持着全胜的战绩。

泰拳VS香港传统武术

中国武术一向被誉为东方悠久文化的代表，而历史上也有香港的武术家曾经与泰拳进行过多次切磋的记录。1959年4月17日，香港的著名太极拳高手胡胜与张耀强受泰国侨团的邀请，前往曼谷与泰拳手进行切磋，当时的胡、张二人在香港已经算是一流高手。比赛在泰国第一大拳场叻喃隆拳场进行，到场观众近万人。在比赛开始后，张耀强便以娴熟的太极手法将泰拳手沙塞摔倒博得一片喝彩之声，但是随着比赛继续进行，泰拳手的实战能力开始显露出来，膝肘技术让太极拳师吃尽了苦头。最后，在一次接触中，沙塞以肘击正中张耀强胸部，张耀强随之倒地败北。而接下来出场的胡胜在比赛开始仅仅40秒，便被对手一记反肘击中头部，昏迷倒地。这次武术与泰拳的交手结果震惊了整个香港武术界。

1961年5月，由香港体坛名将韦基舜发起组成的武术团再次南下出征曼谷，结果泰方5战4负1和，可谓惨不忍睹。

1973年12月21日，香港拳师翟光祁汉杰于曼谷仑披尼拳场挑战泰拳手。开场前二人在擂台上大展影片中的花哨身手，博得满堂喝彩。但是却均在比赛中第一回合便被扫踢击昏，不醒人事。

在一片非议和嘘声之下，1974年农历除夕夜，香港武术团再次组队出征曼谷。经过一番苦战之后，武术团宣告全军覆没……

虽然代表武术出战的并非中国的大陆高手，但也都是是香港武术界的名家。不过，在与实战著称的泰拳面前，香港的武术高手们还是没能取得最终的胜利。

泰拳VS空手道

一个被称做最实用的格斗技，一个被誉为最刚猛的徒手武道。在历史上，泰拳与空手道之间的较量是最为频繁、也是最为激烈的。

1958年12月23日，日本刚柔流空手道三段高手西原健吾与著名泰拳手攀塞进行了一场激烈较量，结果练习空手道八年的西原健吾被泰拳的猛烈扫踢击中十余次，并且还有一次头部被命中，险些晕倒。虽然苦苦支撑反击，但是最后西原健吾还是被泰拳手以肘击击中后颈倒地，宣告失败。

1966年6月21日，日本东京举行的“世纪大血斗”中，由踢拳道创始人野口修精心培养的空手道

三段高手泽村忠与泰拳手沙曼血战4局，结果泽村比赛中倒地多达17次，最终被沙曼击败。而改习为踢拳道的泽村于两年后卷土重来，于1968年力克泰拳次轻量级冠军蓬猜，一血前耻。

1969年，空手家藤平昭雄远征泰国，结果被泰拳手权曼5回合内膝击十余次，最后头部被肘击破而败北。1982年，绰号"大和魂"的向山铁也在香港与泰拳手拍若苦战，在腿部重伤的情况下依然殊死抵抗，最后被拍若以右高扫踢中耳根而KO。

历史上的泰拳与空手道的交手次数众多，但是在多次切磋之后，泰拳依然胜多负少，以绝对优势捍卫了自己在世界武坛的霸主地位。

泰拳VS踢拳道

严格来说，这绝对是师傅对徒弟的较量。自1964年，拳击经济人野口修将泰拳传入日本后，经过了日本武术家的改进和揣摩，才研究出了另一套以泰拳为基础的格斗技巧"踢拳道"。而在各种世界格斗大赛中，踢拳道选手的战果也都非常辉煌，并且在与其原形——泰拳的比赛中，也取得了不错的成绩。

1968年，曾经败于泰拳王沙曼的空手道三段选手泽村忠挑战轻量级泰拳冠军蓬猜。已经从空手道改为苦修踢拳道的泽村在比赛中充分利用了扎实的空手基本功与强力的踢拳技术，最终击败蓬猜取得胜利。

日本中量级踢拳道冠军猪狩元秀，曾经以迅猛无比的攻击在比赛中连克四位泰拳高手，号称泰拳客星。这也使泰拳界一片哗然，然而在格斗场上自然没有长



胜将军。1977年，猪狩元秀再次对战泰拳手乃佛交手，结果在比赛中被高扫腿击中颈部倒地KO，泰拳才得以扬眉吐气。

1978年，全日本轻量级踢拳道冠军藤原敏男受邀赴泰国对抗绰号"黄金腿"的著名泰拳手匹伯连。结果比赛以藤原获胜而告终。而时隔一年后，藤原于曼谷迎战"冷面虎"纳隆连，这场比赛也在后来被誉为历史上最经典的日泰武术对决。值得一提的是，当时赌博公司为这场拳赛压出的赌博总额为一百万泰国铢。最后，在这场巅峰对决中，藤原以点数之差落败，但是却得到了泰国武术界的高度评价。

泰拳VS中国散打

散打可以说是中国现代搏击项目中的一个代表，甚至不少外国朋友就直接把它看做了"KONG FU"的原形，其中除了打击技巧外，散打中的摔法可以看作是非常具有中国特色的搏击技术。在历史上，散打与泰拳曾经有多次交手，也互有胜负。但是总体看来，散打的获胜更多是因为规则上的限制。因此说散打在实战性上，还稍逊于泰拳。

1988年国家散打队在北京和香港泰拳手，以当年的散打规则进行比赛，结果散打8战全胜。而在香港以泰拳规则比赛，散打选手却以5负2胜1和的成绩告负。

2001年9月8日，在北京体育馆举行了前卫体协散打选手VS世界泰拳理事会泰拳手的格斗比赛，此为双方第一次较量，在折中的规则下，前卫体协以4：3的微弱优势获胜。其后，广州武协散打选手迎战来自泰国泰拳理事会的泰拳手，这是中泰第一次正式较量，在相对较开放的规则下，中方5：2获胜，其中中国武术散打王——绰号"柳腿劈挂"的柳海龙将泰方选手两次扔出拳台。2001年底上面两项比赛移师泰国举行，前卫体协以2：6负于泰方，武协也以1：4负于泰方。（其中中方派出的队员包括著名散打选手——"白眉大侠"苑玉宝和"草原轿子"宝力高。）

一年后，在澳门举行了一场商业性的中泰比赛，中方几乎大获全胜，中方决定苑玉宝在队友已全部获胜，自己被对手犯规划破面部的情况下放弃最后一场比赛。而在同年的广州，举行的第三届武协VS泰拳比赛上，中方以6：1获胜。

从以上泰拳与世界各国武术的交手记录上来看，泰拳选手的胜率实在高得惊人，这也不得不说明了一个问题，虽然没有传统的套路和品势，但是在实战面前，由最初的原始拳法演变而来的泰拳却显得异常实用。而在今天的K-1等综合格斗技比赛中，泰拳选手依然占据着大部分的冠军位置，因此，泰拳"五百年天下无敌手"的称号，的确名不虚传！



▶ 这位就是K-1综合格斗技大赛的泰拳王播求。

五、游戏动漫泰拳高手技术分析

沙盖特

出场作品
《街头霸王》系列

最早登场于《街头霸王》的元祖级BOSS角色！高大的身材、独眼、胸前的伤疤以及凶狠的格斗技巧——这就是沙盖特。

已经记不清是什么时候起开始注意这个独眼大叔的了。似乎刚刚走进街机厅的时候就曾在《街霸》中听到这位光头中年男子双手握拳做向前看齐状，边从拳头中发出某中月牙型物体，边大声地喊着"来根儿……"久而久之，沙大叔就得到了"来根儿"的雅号。随着年龄慢慢增长，我们才逐渐了解到这位只穿着内裤的光头独眼男居然是位BOSS级的格斗王者。令我们更没想到的是，在以后的"《街霸》系列"续作中，身材越来越魁梧的沙盖特的风头已经远远超过了老上司维加，成为了系列作品中少数几个人气与实力并存的强力



角色之一。

之所以说沙盖特强，就因为他强在超高的攻击和BT的判定上。与真实的泰拳技术一样，游戏中沙盖特的招式大都势大力沉、威不可挡。其轻、中、重P都是典型的直拳，而最具代表性的，绝对是他的踢技。轻、中、重K分别是泰拳中的低中高三段扫踢。可以说，正是沙盖特的这一技术，给儿时的笔者心里留下了深刻的印象——虽然说不上这是什么动作，但却有种说不出的威猛和洒脱。即使是今天看来，这三段踢技也可以作为泰式扫踢的教科书来膜拜。而在近身的攻击上，沙盖特还在踢击的基础上结合了膝部的技巧，演化为同时攻击对手上肢与头部的二段踢技。

至于众所周知的"来根儿萝卜……"哦不，应该是猛虎上升击才对，此技也和升龙拳一样，虽然在游戏中威风八面，但是现实格斗中充其量算是上钩拳而已……但是其另一个必杀技"猛虎飞膝顶"倒是的确存在的飞膝技术，只是这姿势实在不雅，并且不利于发力，不提也

罢，不提也罢……

综观沙盖特的整体技术，最有代表性的是踢技，膝法与拳法的表现也算得上是中规中矩。只是美中不足的是，作为泰拳王登场的沙老爹居然没有一个像样的肘部技术(个人认为其摔投技若换成连续肘击会更有魄力)这不得不说是一个遗憾。不过，作为泰拳游戏角色的第一人，功成名就的沙盖特已经可以算得上是一个合格的祖师爷了。

东丈

出场作品
《饿狼传说》、《KOF》系列

有谁喜欢吵架？答案是很多人；有谁喜欢在格斗比赛中脱掉短裤来羞辱对手呢？估计能做出如此臭屁举动的的人没有几个；(－_－b)而除了以上两种嗜好之外，还有谁能够用拳头打出热带雨林的台风呢？YES！说到这里，你一定明白了。毋庸置疑，能做到以上几点的人，也只有一个——那就是最早登场于“《饿狼传说》系列”的火爆浪子、超级泰拳王——东丈。

做为《饿狼传说》的元祖角色，相信广大玩家对东丈一定不会陌生。作为其中的男三号，东丈的实力一直不俗，在FANS中也拥有着很高的支持率。而当其转战“《KOF》系列”之后，又与特瑞兄弟搭档，组成了实力强大的饿狼队，于是，东丈的人气也随着系列续作开始上涨。

当然，东丈真正的黄金时代应该开始于《KOF97》，原本在前作中还默默无闻的东丈在97年开始显示出其超高的实用性，尤其是跳跃D攻击，更是霸道得一塌糊涂！于是，东丈凭借其勇猛的泰拳功夫，以强者的身分一路踢进了《KOF98》。而在堪称拥有系列最高平衡性的本作中，东丈依然实力出众，配合小跳的压制型打法令无数人痛恨得咬牙切齿却又无可奈何……因此在这两作发售之后，立刻诞生出了一大批以压制型打法称霸街机厅的东丈达人。



也许是SNK注意到了东丈的过分强大，所以从《KOF99》开始，东丈的实力逐渐被削弱，跳D攻击被修正，而以前原本流畅的连续技也开始出现长时间的硬直——由此，东丈的黄金时代宣告结束。

反观东丈的招数中，有很多真实的泰拳技术动作，A和C分别为直拳和近身钩拳，B为前蹬踢，D为中段的扫踢，而近身C键的投技是泰拳比赛中非常常见的膝撞。其中最值得称道的就是6B的低扫和C+D的吹飞攻击了。游戏中6B的低扫虽然是连续技的衔接部分，但是在真实的泰拳技术中，这种低位的扫腿却往往是打击对手的最佳武器。无数格斗高手在低位的腿法中都会使用泰拳的低扫，这种腿法不但威力大，而且即使被对方防御也可以及时收回动作，所以在实战中非常实用。不过遗憾的是，虽然是很明显的低扫，但在游戏中东丈的6B判定居然是中段，这的确令人有些匪夷所思……另外，C+D的吹飞攻击则是标准的强力高扫腿，这种腿法也是目前世界性格斗比赛中KO率最高的腿部技术。而东丈的C+D只是作为吹飞攻击而出现的，实在有些屈才，最起码也该加上个气绝吧……(纯属个人YY而已^－^)除了腿部技术之外，东丈的膝肘技术就相对少了很多，只有623D的虎破踢算是比较有气势的斜冲撞膝，而真正的斜冲撞膝其实攻击方向是向前的，是一种适用于远距离攻击的技术，而且十分具有杀伤力。

总而言之，游戏中东丈的形象塑造是非常成功的，那种不可一世而有有些傻气的喧哗少年性格非常适合时下的热血玩家，而在实战中的东丈也是绝对的进攻型角色。“防守的东丈是死路一条”——这句话充分地证明了东丈的格斗风格，也见证了他在“《KOF》系列”之中的实力！

——继续燃烧吧，旋风般的热血男儿！

泽村典隆

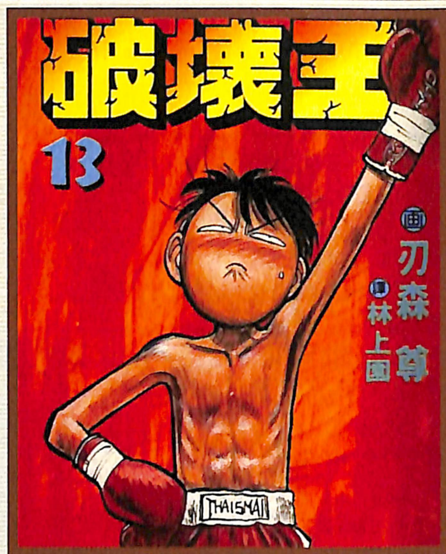
出场作品
《破坏王》

假如你喜欢爆笑的格斗漫画，那你就不会没听过刃森尊这个名字；再假如你是刃森尊的FANS，那你一定看过那部使刃森尊一炮而红的漫画——《破坏王》；再再假如你看过《破坏王》，那你一定会记得漫画的主角，也就是那个万年猥琐鬼脚男——泽村典隆。

因为身体瘦弱而在初中一直被同学欺负的软脚虾泽村典隆——这个在漫画史上绝对堪称超级小强的家伙在升入高中的第一天就奇迹般地遇到了美丽的邻桌女生中山琪。(憋死我了……)在经历了三年地狱般初中生活的他决心以崭新的面貌来迎接自己蔷薇色的人生，但无奈的是，他心仪的中山小姐一针点入了他的死穴：“我讨厌懦弱的人……”与此同时，初中时期遗留下的绰号“拉屎鬼”身分也被同学无情揭穿、使他几乎重新陷入初中的噩梦当中；更使泽村无法忍受的是，拳击部的主将——花花公子中矢也在似乎在对中山蠢蠢欲动……

在多冲打击之后，泽村偶遇了已经退役的泰拳高手丸山，而丸山也惊讶地发现泽村瘦弱的身体中居然潜藏着练习泰拳的巨大潜能，继而主动邀请泽村加入其格斗社团——蹴道部！

白痴主角加上龌龊教练……就这样，故事开始了……



相信生于上世纪80年代的动漫爱好者们应该不会对这部漫画感到陌生，即使在今天，在下仍然坚定地认为，主角泽村的那种打不死的小强精神在当时绝对是要强于星矢的。凭借着其天才的特殊体质，(在遭受重创的瞬间，泽村的身体可以将杀伤力从受力点平均分散给其他身体部位而减轻受伤程度)泽村拖着自己有如鸡蛋壳般的身体，在丸山教练的BT训练之下，打倒了一个又一个强劲的对手。

其实，除了在漫画中那夸张的训练方法之外，泽村的所有招式都是出自真实的泰拳技术。从最初击败中矢的初级低扫到最后参加世界格斗比赛的强力高扫，泽村凭借着标准而猛力的泰国扫踢使得众多高手俯首称臣，败在他这双声称可以匹敌中国陈年臭豆腐的鬼脚之下的，有拳击手、空手家、摔角手、柔道家以及军警格斗家、中国功夫高手等等……虽然刃森尊老师在作品中对丸山教练的训练方法做了比较大胆地夸大和恶搞，但是在笑过之后你会发现，无论是磨练胫骨的啤酒瓶敲击还是锻炼肘部的喂猫大作战，所有看似扯淡的训练方法中却蕴涵着正确的泰拳技术。因此，《破坏王》中最值得称道的，就是那些不可思议的魔鬼训练，而通过训练将身体的所有关节都可以变成杀人的武器，这也正是泰拳最让人恐怖的地方……

虽然在漫画的中后部分有严重的情节重复问题(强者出现，击败，更强者出现，再击败……)稍让人感觉有些拖沓。但是瑕不掩瑜，整部作品中都充满着爆笑与暴力的美学，绝对是少年漫画中的上品。而反观刃森尊老师之后的作品，无论是《人间凶器》还是《猿男》，都不再有当初《破坏王》的那种魄力感了。也许，这就是漫画作者在融入商业化之后的无奈转变吧……

P.S.值得一提的是，周星星的那部《破坏之王》正是借鉴了这部让人热血沸腾的无厘头电影经典。

修罗

出场作品
《世界英雄》系列

出生与上世纪80年代的玩家，有谁会不记得这款经典的格斗游戏呢？正如游戏的题目一样，在游戏中，各国家的格斗家英雄们都身兼着自己国家独特的武术，在超越了时间与空间的虚幻舞台上展开了一场龙争虎斗！而其中登场角色可都是响当当的人物——例如代表日本忍术的服部半藏 、中国三国时代的名将吕小强、一代天骄成吉思汗、浩气长存的伟大武术家李小龙……而在其中，代表泰国出战的则是泰拳高手——修罗。

虽然游戏发售年代较早，系统也并不成熟，但是就当时而言，如此惊艳的画面足以谋杀掉千万少年的眼球。整体来说，游戏的平衡性不错，各个角色也都体现出了各个国家的不同地域特色，即使是现在，笔者也经常喜欢在模拟器玩上几盘……

既然身为泰国代表，修罗的举手投足之间自然都流露出了浓郁的泰国风情。且不说许多典型的泰拳招数，连开场后的拜师与曼舞都完整地保留下来，这也充分地体现了制作公司对游戏细微处的细致刻画。

修罗的实战姿势为标准的泰式"拳桩"，64A的猛烈上钩拳与64B的猛烈直拳都是修罗的主力技，（个人感觉这两个招数与《街头霸王》中的拳王拜森非常相似）但是在真实的泰拳比赛中，上钩拳与直拳算是拳法中威力比较大的技术，发出之时非常隐蔽，是不可能有滑行的。近身的A攻击是泰式的反肘击、而28B的飞腾踢则是修罗的强力膝技，之所以说它强力，绝对是因为在击中对手后，已经飞出屏幕的修罗会在半空中徘徊N 秒之后落地，而此时对手早已等候多时……以至于后来的东丈有了前车之鉴，在使用与其相似的虎破踢之时，不会跳得太高。



其实在游戏中，修罗并不能算是最强角色。由于是蓄力型的缘故，深得防守反击型玩家的青睐，可以在跳跃攻击地同时蓄力并对对手进行连续打击。而由于当时的机能限制，修罗的招式并没有很好地体现出泰拳的刚猛与力度，在打击感上也差强人意。不过，本作毕竟发售于1993年，当时的我们已经无法挑剔出本作在华丽度方面的问题，也许，抛开游戏素质本身不谈，能够让我们将儿时的快乐深深地藏在心底，就已经是游戏最大的成功了吧。

布鲁斯

出场作品
《铁拳》系列

你说啥？Bruce是啥意思？（肌肉男路人甲："是《第五元素》里的硬汉吧？那大哥可是我偶像！"）（音乐迷路人乙边听着音乐边摇头："都啥年代了，还《第五元素》呢？这都不懂，Bruce就是带有忧郁色彩的节奏蓝调？"）NO！NO！NO！各位先不要争，今天要和大家谈的Bruce，既不是电影明星，也不是音乐风格，而是"《铁拳》系列"中的泰拳手Bruce——布鲁斯·艾尔文！（笔者被众人追砍ING）

其实说起来这位老兄的命运也挺背的……最早在《铁拳2》中露了一小脸，并且以自己凌厉地泰拳技术稍稍赚取了一丝人气，大家满以为布鲁斯会随大部队转战3代，可是等真正到了《铁拳3》发售，大家却发现，布鲁斯被排除在首发阵容之外……甚至连隐藏人物大名单都没上，这着实让喜欢他和喜欢泰拳的玩家们失落了一阵。不过在外传《铁拳TT》中，布鲁斯再次杀来，并且试图以优异地表现证明自己并非王牌板凳——可是令人绝对郁闷的是在系列第4作中，老布再次落选……

也许是Namco真的感觉对老布不公，也许是玩家的真心得到了回报，也许是老布主动提出减薪……（YY、又是YY）系列的第5作中，我们终于再次见到了那个昔日的硬派泰拳手。而此时的布鲁斯大叔，也已经53岁高龄了。

然而，布大叔虽然已经年过半百，但是实力依然未减当年，从玩家的反馈来看，大家还是对布鲁斯的强力打击技非常满意的。作为一款3D格斗游戏，"《铁拳》系列"一向推崇真实格斗技与虚拟爽快感的结合，比起《铁拳2》，本作中布鲁斯由于机能的强化而不再棱角分明，大家可以清晰地看见其钢铁般的身躯。而布鲁斯的泰拳技术在游戏中得到了最大的发挥。LP和RP结合上不同的连续技可以演化为多种变化多端的拳法；横向移动概念的引入也使得布鲁斯的扫踢技术得到了充分展示机会！游戏中他的强力扫踢可以将横向移动范围内的所有敌人一网打尽，而这种强力腿法，在《VR4》中的布拉德和《DOA》中的扎克的技术中也可以见到。除此之外，布大叔还拥有众多的膝技，如623LK+RK的正面右膝蹴、623LP+RP的左横膝蹴等，都是令人热血沸腾的打击技巧。相信喜欢泰拳与布鲁斯的各位格斗家早已将这些招数练习得炉火纯青了吧。另外，布鲁斯的摔投技中，加入了在下盼望已久的肘击，所以请各位允许在下再向Namco礼拜一下，感谢Namco为我们塑造了这样一位如此全面展现泰拳技术的游戏角色！



53岁，这本应是可以做爷爷的年龄了，可是，不甘寂寞的布鲁斯大叔依然以自己娴熟的泰拳技术活跃在《铁拳》的舞台上。不过屈指一算，《铁拳》中已经有N名45岁以上的大叔级角色了，再看看平八老爷子，都如此高龄了还在为独步天下而奋斗，回头仔细想想，布鲁斯大叔只能算是中青年级别吧。（笑）因此我们完全有理由期待着在《铁拳6》中，布鲁斯——这位超级板凳还能够以泰拳王的名义，继写华丽篇章……

后记

泰拳——这种古老的东方搏击术，已经随着时间的流逝，逐渐由泰国独有的国技演化成为誉满世界的综合格斗技，它以自己独特的魅力和实用的技术征服了无数格斗信徒。目前，众多世界格斗比赛中的王者大都是泰拳的练习者，这绝对证明了泰拳在格斗世界中的顶级地位。"泰拳就是唯战论，其搏击的完整体系、反朴归真的技击精华，是最全面自由、有效实战之武术。"——这句话呢，是由在下心目中浩气长存滴已故伟大武术家李小龙先生解释过滴，(^一^)这也充分地说明了优秀的武道是没有国界之分的。

与泰国歌舞、宗教和热带风光一样，今天的泰拳已经不单单只是一种武道，它已经更多地被看作为一中泰国文化的代表，可谓集多项美质于一体，是传统、娱乐、武学、艺术及体育的大集合。因而，泰拳绝对可以当之无愧地被称做泰国民族独有之瑰宝！

小编与上常

游戏·人 第十五辑 读者调查

1. 您对本次内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
2. 您对本次的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
3. 您对本次的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
4. 您还希望《游戏·人》增加什么样的栏目，出现什么样的内容？
5. 您对本次的大改版有何感想？请提出您的建议。
6. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！



〓《十一月的肖邦》上市已一月有余，但在编辑部里依然方兴未艾。泰坦对其中的《夜曲》尤为推崇，故在此放张JAY的图片以示景仰——至于左边的那只小猫咪嘛……呃，是谁让它乱跑进来的？

〓本辑《游戏·人》截稿之际S·E官方赫然公布了《最终幻想XII》的声优表，当小编们按图索骥地寻找声优照片时，园崎三惠小姐（为女主角艾雪配音）那"惊为天人"的面貌赫然出现在显示器中，着实将小编结结实实地骇了一次……后经众人一致鉴定：这声优表肯定是S·E的竞争对手恶意公布的……

〓这个城市的气候越来越不正常。已经临近岁末，而气温却依然"稳定"地保持在10至20摄氏度之间——到底该说这是生活在南方都市的幸福还是悲哀呢？

〓全球同步上映的《金刚》由于在国内遇上陈大导演率《无极》当道，被迫延期一个月后公映……老天保佑大家在这段时间不要接触到任何形式的剧透，阿门！

bennylbm：本期《游戏·人》的封面真是绝赞，这是我见过这么多期《游戏·人》最PL的封面！Tifa最高！

✉ 咦？经过这样重新绘制你都能认出是Tifa？说明我们改动得还是不够啊，看来应该让画师再去好好修炼"面目全非脚"了。（笑）上期之所以选用Tifa作为封面女郎，也正是考虑到《最终幻想VII 再临之子》的热映，众多新老读者应该对其非常熟悉。其中教堂之战那段实在是经典啊，Tifa举手投足之间透露出的气质实在是太迷人了！几天后，以"FF胜利音乐"为主旋律的手机铃声就开始在编辑部里此起彼伏……

kavanalei：我自己买的那本中间错了页，虽然重复了一些页，但是有些地方却少了一些页，就拿去换，结果他们说没有了，就把钱退给了我。我说我要书，坏的也要。可是他们说交给上级了，唉……在抚顺怎么邮购啊，我一期都没有拉下过。

✉ 首先，感谢您的忠诚支持！如果您能提供有效的邮政地址的话，邮购是并没有地域限制的哦。不过，对于您来信中提到的"上级"，我有些不大清楚……总之，如果对邮购操作不了解的话，可向我们的电子信箱：gamers@263.net发电子邮件查询。

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑（少量存货）、《游戏·人》第十二辑，定价16元。邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

月祭：在《福音启示录——〈新世纪福音战士〉十周年补完计划》中，第20页右上角的声优图片，虽然是写着石田彰的名字，却是关智一的照片……这样的错误好严重哦，希望改正，下次谨慎。

✉ 抱歉抱歉，这个确实是我们的疏忽，刚刚向雨滴要了石田彰的大幅无码靓照一张，特此奉上，还请各位"石头亲卫队"息怒，编辑部信箱快被各位寄来的石头砸烂了……orz

石田彰小档案

生日	1967年11月2日
血型	O型
出生地	日本爱知县

近期的著名配音角色

阿斯兰	《高达SEED》系列
サブロー	《Keroro军曹》
炎凤	《舞-HIME》
犬丸	《植木的法则》



罗纳尔南：请问，投稿后，不采用的话是否就不做任何回复呢？

✉ 以罗纳尔多之名起誓，我们编辑会尽全力去回复每一位投稿来的读者。不过，某些采用平信邮寄方式投稿而又字迹不清的稿件就难说了……

哈尔滨 于志津：不知不觉三年过去了，手里已经有了十四本《游戏·人》，自己也从高中进入了大学。第一次在书摊见到《游戏·人》，就有一种很亲切的感觉，但最后征服我的是栾东的《阿猫阿狗》，从此"游人小说"就成了我每期必先看的栏目。我要在此感谢所有小编们和工作人员，是你们为我们带来了如此多的快乐。

天津 季坤泽：因为《游戏·人》三周年，十四期的卷首成了众人的留言板，我在其中看到了许多熟悉的名字，其中最崇拜的就是栾东。最初使我爱上《游戏·人》的就是栾东的文章，读他的作品能使我感受到亲情、友情、爱情、开心、哀伤等等……真是感受到许多许多。希望栾东再接再厉，把一些更优秀的作品带给大家。

✉ 估计栾东这家伙若看到这些来信后一定会躲在一旁偷着乐吧，哼，偏不让他看到。而且，说到这个在读者群中有着颇高人气的栾东嘛，这个名字现在《游戏·人》编辑部中已经俨然成了"拖稿之鬼"、"跷稿之神"等恐怖名讳的代名词了……

上海 姚凯：小小感叹一下，悲哀啊，在中国人脑子中有一个概念：有盗版我干吗要去买正版？中国人有能力去破解正版制造盗版，为什么不拿这些聪明才智去做自己的东西呢？

✉ 没错，破解正版软件与主机芯片所需要的技术含量也是颇高的，可能这就是所谓的"道高一尺，魔高一丈"吧。而且，说到盗版问题，这是

※部分意见征集自www.levelup.cn

一个在全世界普遍猖獗的现象(也是普遍无奈的现象)，您未免有些以偏概全了。不过，若说到咱国人“自己的东西”，倒也还是有的，请看下图：



▲盛大“EZ”这台集合了国人“聪明才智”的新锐主机仅售6850RMB——您别嫌贵，还不打折。

重庆　张理力：刑天工作室绘制的封面一直给人一种很唯美、柔和的感觉，这期也不例外，但GF抱怨每期都是美女，什么时候来个帅哥呀？

✉ 非也非也，美女可是人见人爱，而帅哥的下场却从来都是“男人越帅，死得越快”。望贤伉俪稍安毋躁。

柳州　黄思祺：《游戏·人》第十四辑入手，翻开第一页，四大名人出现在我面前——《游戏·人》的老朋友，四个著名撰稿人，其中我最崇拜栾东，从《跨过我的尸体》开始，我就立志考北航！(汗)看他说还要继续投稿，我就放心了。再看后面，哦耶，LH大哥也在，貌似一出场就要恶搞，这回是拿胜哥开涮，不愧是搞笑大王。一口气看完所有人的心声，心里……怎么说呢……爽！

✉ 呵呵，陪伴《游戏·人》走了三年的不光只有文章作者，亲爱的读者们也是不可缺少的，只有我们共同努力，《游戏·人》才会更加完美。不过么，说到北航，据栾东反映那里的一大特色就是——食堂多。“我毕业时有六个食堂，现在有八个，在全北京仅次于清华。”(栾东语)当然，这些都是他的一家之言，若有虚假广告成分，我们代您揍这厮一顿消气。(笑)

扬州　成佳：看看雨滴MM在《游戏·人》上的处女作《福音启示录》：“……把庵野秀明这个痞子推上了‘神’的宝座……”。我说，你一个女孩家措词就不能含蓄一点吗？－－

✉ 雨滴这丫头一向口没遮拦，回头我们自会家法伺候。暂先罚其在这里奉上《EVA》圣诞图一张，祝所有读者圣诞快乐！新年如意！

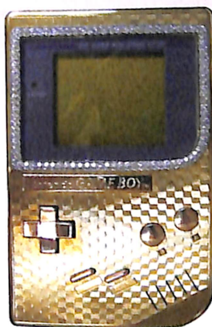


本辑的宝物

世界上最昂贵的Gameboy！

你的Gameboy是多少钱买的？200元？300元？有没有想过这款掌机最贵可以卖到多少钱呢？让奢侈的英国人告诉你。

这款Gameboy由英国著名珠宝公司Aspreys设计，外壳为18K黄金打造，屏幕周围布满了琳琅满目的钻石。(电源键处为特制精美钻石)此机售价为25000瑞士法郎，折合人民币约150000元左右。



ACG新闻短讯

《“〈真·三国无双〉系列”珍藏版 上卷》即将问世！





继“《真·骗钱无双 猛将传》系列”的热潮逐渐冷却之后，光荣的捞钱计划再次更换了新的版本，这次则是囊括了系列前三作全部内容的《“〈真·三国无双〉系列”珍藏版》！这部“珍藏版”的上卷即将在2006年1月1日发售，售价一万日元整(不含税)，其中包括《真·三国无双》、《真·三国无双2》+《猛将传》、《真·三国无双3》+《猛将传》，共五张光盘，平均折价下来每张盘单卖150元人民币不到，对于喜欢该系列却又一直无缘正版的玩家来说实在是个福音。不过值得让人关注的是，《真·三国无双3 帝国》并未收录其中，看来这套“珍藏版”的下卷无疑是指日可待了……

本次为读者准备的礼物

《生化危机》纪念腕表

1名



《魂斗罗》立体纸模

20名

LEVELUP主题T恤

10名



在平信、电子邮件或在www.levelup.cn坛论参与《游戏·人》相关论坛中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得由www.levelup.cn友情提供的精美T恤。《游戏·人》第十六辑将公布中奖名单。

游戏·人 第十四辑 中奖名单

头奖《生化危机》纪念腕表获得者

——江苏徐州空军学院　方思源

获得《魂斗罗》立体纸模的读者

上海	鲍彬彬	罗城	罗胜克
广州	岑祺安	北京	王彦勃
扬州	成　佳	北京	谢晓曦
柳州	黄思祺	吉林	杨　帆
韶关	黄振鹏	上海	姚　凯
天津	季坤泽	哈尔滨	于志津
成都	晋　霄	重庆	张理力
张家口	康　剑	无锡	周耘程
上海	李　迪	杭州	朱建贤
贵州	罗　磊	重庆	朱思思

获得LEVELUP主题T恤的读者

(以下为levelup.cn网站注册ID)

wildwind
yuna00800
福福
龙波波
bennylbm
sorockbaby
云大尼摩
梦游症
Sorer
月祭
hyuga



(请以上网友速与本刊联系)

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)
邮编：730020　Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805



大家听到这两张CD的时候可能已经是圣诞节了，先在这里祝大家圣诞快乐，新年快乐！不知各位玩家有没有被年末的游戏狂潮所淹没啊？《银河游侠》、《深渊传说》、《王国之心II》……厂商们似乎都憋足了劲儿给大家带来不断惊喜呢！呵呵，虽然佳作连连，大家在"繁忙"的游戏中也要注意休息哦，静下心来听音乐就是个消除疲劳的绝好方法！

本期的CD1汇集了近期ACG作品中的多首动人旋律，可以说是给今年的ACG音乐画上一个完美的句号，而CD2则为大家来了《灵魂能力3》与《神话传说》的BGM，这两款游戏本身的素质就不用说了，而为其锦上添花的正是这些精彩的背景音乐，在此精选了24首，各位就权当作是欣赏一场辞旧迎新的新年音乐会吧！

文 五味子

《游戏·人》第十五辑音乐CD介绍

CD1 流行游戏歌曲集

1 CALLING

作词：冰室京介　作曲：冰室京介&松井五郎
演唱：冰室京介

眠れぬ夜をいくつ数えたら　俺たち　たどり着くだろう
どれだけの命なくしたとき　争いは终わるのだろう
历史の上をころがるだけの　救えない道化师たち
いつか谁かが言ってたように　答えは风のなか

そむけた颜をいくつ打たれたら　气付かぬふりやめるのか
どれほどの苦しみに耐えたら　笑颜は自由になるのか
锖びた锁につながれたまま　またしっぽをまくのなら
いつか谁かが言ってたように　答えは风のなか

ふりしぼる声と握りしめるその手で
命はきっと　変わる时を待っている
ちっぽけな爱のささやかな力で
悲しみはいつも　抱かれるのを待ってる

嘘のパズルをならべかえてる　哀れなペテン师たち
不器用さを器用にふるまう　愚かなロマンチストたち
历史がなにも语らなくなる　そんな日がくる予感に
いつか谁かが言ってたように　答えは风のなか

ふりしぼる声と　握りしめるその手で
命はきっと　変わる时を待っている
ちっぽけな爱のささやかな力で
悲しみはいつも　抱かれるのを待っている



曾是日本音乐历史上最具影响力的乐团Boowy主唱冰室京介，是日本摇滚乐界的教父级人物，他的摇滚略带哀伤，填词又十分考究，让人听后忍不住低头哭泣，这首"CALLING"是1989年发表的专辑"NEO FASCIO"中的名曲，正是因为制作人野村哲也觉得曲意和风格比较符合作品的世界观，这首15年前的老歌才得以成为《FF Ⅶ AC》的主题曲。

要经过多少难眠的夜晚，我们才能到达
要失去多少性命，战争才将结束
只能在历史中翻滚的，无法拯救的小丑
曾经有人所说的那样，答案就在风中

被挨打多少次　才会发觉
要忍耐多少痛苦　才能自由地微笑
被生锈的锁链套住　再次卷尾巴
曾经有人所说的那样，答案就在风中

用最大的呐喊声和紧紧握住的拳头
命运一定在等待　即将有变化的那一时刻
无用的爱和微小的力量
悲伤总是在等待拥抱

可怜的欺诈师们　不断地重排虚幻的谜题
愚蠢的浪漫主义者　自当为纯熟
历史不讲述任何事实　有种预感那天即将来临
曾经有人所说的那样，答案就在风中

用最大的呐喊声和紧紧握住的拳头
命运一定在等待　即将有变化的那一时刻
无用的爱和微小的力量
悲伤总是在等待拥抱

2 TRIPOD BABY

词曲：m－flo & LISA
演唱：m－flo loves LISA

Let me hit you with the 流星 sound
This is how it goes down
We back again in the LAB now
To turn it out
We gon get you out your seats now
Y'all know what it's all 'bout
OoooH
3…2…1…

笑っていれるよ、baby，cuz it's like，どっちをとっても
whatever I choose to do，そう结局 love is there
and，it's all I gotな梦だって、时に摇らいだりしたって
I believe that すべて's 偶然じゃない…
but you don't know my name

胸の奥の who knows what…
いたずらにささやく"ここから先へはdon't you cross the line"
「一人で生きれるの」って、でも恋もすごくしたくて
life is like，答えのない、rainbow in the sky…

I'm wishing you were by my side tonight、谁のそばにいるの？
I'm falling so deep なくらい、ぶれる视界、かまわない
(I've)been there before…

Get BEEZY whoa EASY、don't know if y'all is READY
Get BEEZY whoa EASY、don't know if y'all is READY
Verb－eezy check the mic、Lis－eezy check the mic
Verb－eezy check the mic、Lis－eezy？

I see that MISTA カッチョイイナ across the dance floor
So，I'm gonna shuffle over and relcase come フェロモン
AND 摇らす to the left，and to the right
メチャはじけ、气が气じゃない
1,2 I STEP，throughout tho night

All of this you can have if you want it
诱惑サレタラ seem perfect
All the fame，and the chicks，and the money
サア、ドウスル？ ドウスル？
PHASE ONE
真夜中、今日ハ サタデー
クラブ デ ウタウ
客 オレ 见テ 骚ゲ
「バーバル」ト ギャル叫ブ、俺 マジ ヨロコブ
She's ドーブ！ 俺モ ドーブ！
ダケド I gots to GO！
UH－OH！！ UH－OH！！ What you doin' NOW
兴奋スル she's DANGEROUS！
UH－OH！！ UH－OH！！ This ain't no GAME
SO 赖ムカラ LIPSヲ 读ンデ～

I'm wishing you were by my side tonight、天使はどこにいるの？
I pray that this すれ违いに 意味はない、译がない I know…

笑っていれるよ、baby，cuz it's like，どこへ向かっても
whatever I choose to do，そう结局 爱だね
and，it's all I gotな梦だって、时に摇らいだりしたって
I believe たどり着けるか、いつかは…
still you don't know my name

All of this you can have if you want it
诱惑サレタラ weパニック
All the fame，and the chicks，and the money
サア、ドウスル？ What you gonna…
Do？ …PHASE 2
气ヅケバ コッチ见テル、コッチ来ルFLASHY GIRL！
ブランド好キ THAT'S COOL～(but)
会话スル 疲レル (she's) 金ズル ムカツク
YOハニー 用ハナニ？ SORRY ME NO MONEY
Don't TAKE，TAKE，TAKE my オサイフ
アッタマッタ顷ニ 去ッチャウ
WAIT，WAIT，WAIT for the 合图
ワッチャ！ ワッチャ！ クセ ニ ナッチャウ
SHAKE，SHAKE，SHAKE 前後左右デ 上ゲロ VOLUME
It's GREAT，GREAT，GREAT like ギダイユ
Let LISA show you
Ain't gonna go このまま… We gonna flow このまま…



尽管《刺猬阴影》让所有"《索尼克》系列"的FANS大失所望，可它的主题曲还是依然保留了那明快且具有强烈时代气息的R&B风格，再加上LISA回归m－flo，使得合声部分变得极其华丽，随时随地听到它都有一种想跳起来的冲动。

3 Passion

词曲：宇多田光
演唱：宇多田光

遥かな想いは次元を超える
仆らがつないで纺いでいくもの
形でなんて表せないし
だけど　いつも抱いていたいもの
道なき道を步いたんだ
この美しい夕暮れを目指して
日に烧けたキミの颜に
夸らしげに辉くもの
そうさ
それはきっと
让れはしない自分

遥远的思念会超越次元
是我们互相连接出来的东西
无法用形状来表示
但总是想拥抱
走在没有路线的道路
指向这美好的夕阳
夕阳映照着你的脸
很自豪地闪耀
对
那一定是
我不能让给别人

希望が许される现在を残すために

焦げたにおいが立ちこめる
ぼくらを时代に筑いていくもの
キミをもっと笑わせたいって
单纯な愿いがはじまり
そうさ
それがきっと
明日の行方を决める

そうさ
それがきっと
明日の行方を决める
せめて夜明けを　ぼくらは见届けよう

为了现在允许留下的希望

弥漫着烧焦的气味
是给我们时代建立的东西
为了让你多笑
开始单纯的心愿
对
那一定是
决定明天的行程

对
那一定是
决定明天的行程
至少让我们看到黎明



继当年为《王国之心》演唱主题曲“光”，并创下86万份的销售记录后，宇多田光第二次与SE合作，再度献声于《王国之心Ⅱ》。游戏监制野村哲也表示：“在前作中也是同样，宇多田光所谱写的歌曲对于游戏本身有着很大的烘托用，在看到“passion”的最后一段歌词时，就感觉随着歌曲的完结《王国之心Ⅱ》的故事从开始直到结束一下子都栩栩如生的展现在眼前。”

4 CHANCE!

词曲：TAKUYA∞
演唱：UVERworld

It's chance chance chance. Let's begin.
Trans.somebody with this. One wish.
Makin' sound with beats. Shakin' Dancin'
UVERworld.
Start! Just keep! Lastは乐胜でピース
Peace! Attack! Everybody! Rock time! Big show time!

その气になっても　いつも里切る时代(とき)だけど
投げ出す气持ちStop!　向き合うキミRespect!
强く愿う气持ちは　届くから

时はPrecious! どんな时も爱する人の为に辉いていたくて
そうNice your smile keep! そういつか Get chance!
キミの心の声に　答えてあげたくて

叶うはずないあの日の梦が
未だに胸の中瞬くから
いつだって时は最初まで戻れる
あきらめないで　追いかけ续けていたいよ

Get chance like this
音もっと上げて行こう
终わりなんてないし
ノっていきな　もっと
いつかは消えていく耻なんてかまわないで
笑颜と光そのままで

时はPrecious! どんな时も爱する人の为に辉いていたくて
そうNice your smile keep! そういつか Get chance!
キミの心の声に　答えてあげたくて

叶うはずないあの日の梦が
未だに胸の中瞬くから
いつだって时は最初まで戻れる
あきらめないで　追いかけ续けて
ここにあるいくつもの奇迹と
メロディーと言叶のかけら握り缔め
一切後悔なんてしたくない
答えを见つけ出せるまで　振り向かないままいたいよ

Break! Show time!
Get down! どうだ? こんな感じがUVER!
全てのStyleが偶然の一致
これ闻きゃ损なし　Look at me!
比べてみ? その周りとのMusic
价值も明らかな原寸大　音との会话はずむPlayer
そうMakin'　そうCheckin'　One thing uniting for us.
One Peace!

届かなくても
时はPrecious! どんな时も爱する人の为に辉いていたくて
そうNice your smile keep! そういつか Get chance!
キミの心の声に　答えてあげたくて

通らない声に耳寄せ　思いは　く薄れて行く
キミの恋だって谛めるまでEndless line

叶うはずないあの日の梦が
未だに胸の中瞬くから
いつだって时は最初まで戻れる
あきらめないで　追いかけ续けて
ここにあるいくつもの奇迹と
メロディーと言叶のかけら握り缔め
一切後悔なんてしたくない
答えを见つけ出せるまで　振り向かないままいたいよ

It's chance chance chance. Let's begin.
Trans.somebody with this. One wish.
Makin' sound with beats. Shakin' Dancin'
UVERworld.
Start! Just keep! Last是轻易取胜，和平
Peace! Attack! Everybody! Rock time! Big show time!

有那种意愿 但总是被背叛的时代
不要放弃 对自己表示敬意
坚强的意念 传到我这里

时间是宝贵的 任何时候都为了亲爱的人而辉煌
保持你的微笑 总有一天会得到机会
为了想报答你心中的声音

不可能实现的梦想
现在仍然在我心中
不管是任何时候都可以回到最初
不想放弃 想一直追逐梦想

Get chance like this
要发出更大的声音
因为没有结束
所以乘节奏前进
总有一天会消失，所以不要害羞
永远带着微笑和光辉

时间是宝贵的 任何时候都为了亲爱的人而辉煌
保持你的微笑 总有一天会得到机会
为了想报答你心中的声音

不可能实现的梦想
现在仍然在我心中
不管是任何时候都可以回到最初
不要放弃 一直追逐梦想
这里存在无限的奇迹
握着旋律和语言
我不想后悔
要找出答案为止 决不会回头

Break! Show time!
Get down! 怎么样? 这种感觉就是UVER!
一切Style都只不过是偶然的一致
好好听着，Look at me!
比较一下看看 周围的Music
价值极高 跟音乐对话Player
对Makin'　对Checkin'　One thing uniting for us.
One Peace!

尽管没送到
时间是宝贵的 任何时候都为了亲爱的人而辉煌
保持你的微笑 总有一天会得到机会
为了想报答你心中的声音

倾听不成音乐的声音 思念就这样逐渐小时
直到抛弃你和我的爱情为止Endless line

不可能实现的梦想
现在仍然在我心中
不管是任何时候都可以回到最初
不要放弃 一直追逐梦想
这里存在无限的奇迹
握着旋律和语言
我不想后悔
要找出答案为止 决不会回头

PSP版《死神BLEACH》的主题歌，也是动画版OP2的主唱UVERworld的新单曲，听起来很有动画第一季时的感觉！“不可能实现的梦想，现在仍然在我心中，不管是任何时候都可以回到最初，不要放弃，一直追逐梦想，这里存在无限的奇迹……”

5 カルマ

词曲：BUMP OF CHICKEN
演唱：BUMP OF CHICKEN

ガラス玉一つ落とされた 追いかけてもう一つ落っこちた
一つ分のひだまりに 一つだけ残ってる
心脏が始まったとき 嫌でも人は场所をとる
夺われないように 守り续けてる

汚さずに保ってきた 手でも汚れて见えた
记忆を疑う前に 记忆に疑われてる

必ず仆等は出会うだろう 同じ鼓动の音を目印にして

ここにいるよ いつだって呼んでるから
くたびれた理由が重なって摇れるとき 生まれた意味を知る

存在が续く限り 仕方ないから场所をとる
一つ分のひだまりに 二つはちょっと入れない
ガラス玉一つ落とされた 落ちたとき何か弹けだした
夺い取った场所で 光を浴びた

数えた足迹など 气付けば数字でしかない
知らなきゃいけない事は どうやら「1」と「0」の间

初めて仆等は出会うだろう 同じ悲鸣の旗を目印にして
忘れないで いつだって呼んでるから
重ねた理由を二人で埋めるとき 约束が交わされる

镜なんだ仆ら互いに それぞれのカルマを映す为の
汚れた手と手で触りあって形がわかる

ここにいるよ确かに触れるよ 一人分のひだまりに仆らはいる
忘れないで いつだって呼んでるから 同じガ

ラス玉の内侧の方から
そうさ必ず 仆等は出会うだろう 沈めた理由に十字架を建てるとき
约束は果たされる 仆等は一つになる

《传说》系列最新作《深渊传说》的主题歌，为日本男子歌唱组合BUMP OF CHICKEN所演唱。这也是自《宿命传说》之后第二次启用男声歌曲作为主题曲，另外，这首《カルマ》是BUMP OF CHICKEN专门为《深渊传说》创作的原创歌曲。



掉了一颗玻璃球，为了追赶你又掉了一颗
在一片阳光下只剩下一颗
心脏跳动开始的时候 人们肯定会选择这里
为了不想被别人夺取 日夜守护着

不让染上污垢，小心地去保护
怀疑记忆之前 被记忆怀疑

我们一定能够相会 把同样的鼓动声作为印记
在这里 不管什么时候都在呼唤
疲惫的理由重叠在一起摇晃的时候 发现诞生的意义

只要持续存在 我们就能在这个地方
在一片阳光下不能放入两个
掉下一颗玻璃球 落下的时候发生了什么事情
在夺取的地方 得到了光浴

数了数脚印 也只不过是数字
必须要知道的东西 好像就在1和0之间

我们可能第一次见面 把同样的旗作为标志
不要忘记 无论是任何时候都会呼唤你
两个人一起重叠的理由 在这时候两个人互相约定

镜子只不过是我们互相照各自KARMA的
肮脏的两只手交接在一起的时候才看出形状

我在这里 我确实触到 只有一个人份的阳光下
我们在一起
不要忘记 不管什么时候从同样的玻璃球内侧一直呼唤着你
对，我们肯定能相会 在沉没的理由下建立十字架的时候
我们会达成许愿成为一体

6 WE GOTTA POWER

作词：森 雪之丞 编曲：石川惠树
演唱：影山ヒロノブ

ハチャメチャが 押し寄せて来る
泣いてる 场合じゃない
ワクワクを 100倍にして
パーティーの 主役になろう

梦中になれる モノが
いつか君を すげぇ奴にするんだ

NO-TEN P-KAN 空は晴れて
IPPAI OPPAI ボク元气
トラブルと游べ ヤンチャ・ボーイ
We gotta power! ドラゴンボールZ

ビックリの かたまりを蹴り
未来へ ゴールさせろ
ヘッチャラの 花を笑かせて
みんなを 笑わせちゃえ

イタズラ好きな 君が
梦を竞う ライバルになるのさ

NO-TEN P-KAN 头冱えて
RA-MEN ROPPAI ハハのん气
世纪末はしゃげ オチャメ・ガール
We gotta power! ドラゴンボールZ

梦中になれる モノが
いつか君を すげぇ奴にするんだ

NO-TEN P-KAN 空は晴れて
IPPAI OPPAI ボク元气
トラブルと游べ ヤンチャ・ボーイ
We gotta power! ドラゴンボールZ

混乱一齐涌上
现在不是哭泣的时候
抱着一百倍的期待
成为队伍的主角

能够全神贯注的东西
总有一天让你成为了不起的人

NO-TEN P-KAN天晴
IPPAI OPPAI我很健康
不要理会麻烦事 活泼的少年
We gotta power! 龙珠Z

全力踢飞惊心动魄的结块
走向未来
让HETYARA的花盛开
给大家带来微笑

喜欢恶作剧的你
将成为最好的对手
NO-TEN P-KAN 头脑灵活
IPPAI OPPAI 我很怠慢
世纪末热闹起来吧 活泼的少女
We gotta power! 龙珠Z

能够全神贯注的东西
总有一天让你成为了不起的人

NO-TEN P-KAN天晴
IPPAI OPPAI我很健康
不要理会麻烦事 活泼的少年
We gotta power! 龙珠Z



虽然不及“CHA-LA HEAD-CHA-LA”那么深的影响力，但影山ヒロノブ无论唱到哪里都充满了热血气息的风格还是不会变，这首“WE GOTTA POWER”作为《龙珠Z》后期的主题曲还是很值得一听的，同时它也是前不久PS2上《龙珠Z 电光石火！》主题曲。

7 READY STEADY GO

作词：hyde 作曲：tetsu
演唱：L'Arc~en~Ciel／冈野ハジメ

音乐游戏佳作《应援团》中的曲目，是日本乐坛传奇角色L'Arc~en~Ciel（彩虹乐队）蛰伏三年后强势出击的一首佳作，也是去年的人气动画《钢之炼金术士》的片头曲，灵魂人物hyde再次通过他独特的嗓音和极高的音乐天赋表达“彩虹”这个不老的神话，也十分符合《应援团》的风格。



READY STEADY CAN'T HOLD ME BACK
READY STEADY GIVE ME GOOD LUCK
READY STEADY NEVER LOOK BACK
LET'S GET STARTED READY STEADY GO

吹き飞んでゆく风景 转がるように前へ
苦し紛れでも 标的はもう见逃さない

あてにならない地图 烧いてしまえば良いさ
埋もれた真实 この掌でつかみ取ろう

梦中で一早く一驱け拔けて来た
うるさいくらいに张り裂けそうな鼓动の高鸣り
响いて一呼んで一いる君の声
ここで立ち止まるような时间は无いさ
READY STEADY GO

数えきれない伤 抱え んでいても
ちょっとやそっとじゃ 魂までは夺わせない

あの丘の向こうで 君に出逢えたなら
何から话そう そんな事ばかり思うよ

心は一走る一あの空の下
空回りする气持ちが叫び出すのを止められない
君まで一届け一きっと後少し
热く日差しが照らすこの道の向こう
READY STEADY GO
PLEASE. TRUST ME.

READY STEADY CAN'T HOLD ME BACK
READY STEADY GIVE ME GOOD LUCK
READY STEADY NEVER LOOK BACK
LET'S GET STARTED READY STEADY GO

吹飞的景色 翻滚着来到眼前
不管多么痛苦 也不会失去目标

不可信赖的地图 让它烧尽吧
埋没的真实 用双手紧紧握住

忘记自我飞奔而来
吵闹的鼓动
你的呼唤声回响在一片
没有时间在这里停留
READY STEADY GO

抱着无数的伤痕
决不允许夺取灵魂

如果在那边的丘上能遇到你
我就会找你谈话，现在只想这些

我的心灵就在那天空下
不可阻挡毫无进展的心情
只要一点点就能传达给你
日光照射的这条道路的另一边
READY STEADY GO
PLEASE. TRUST ME.

8 Over The Distance

作词：Yaiko 作曲：Yaiko
演唱：矢井田瞳

际限なく续いて行く 绀碧な一つの波に乗って
想像は膨らんで行く 环境の变化を憎んでもはかない

あらゆる海岸を步いてきたあなたの胸に
何が出来るだろう
会いたい时に会えない

何にもいらない あなたに触れたい
街ですれ违う风が胸に染みる
思い出す度 心配してみたり
泪が一粒 だけどあなたには届かない

Yeah

いっそ暧昧でいいや
行动に理由を探すようになるのなら
次に会う日にはきっと强くなる

何にもいらない あなたに触れたい
行き场を失くした呗が胸に响く
上手く泳げないあの时の未来
どうしても远い だけどあなたじゃなきゃ意味ない
气が付けばまたここにいる 始まりの场所 ぬくもりの声

思っていたより 甘くはないみたい
いっそ今ごと とっぱらって来て欲しい
空で呗えない小鸟の声みたい
こんなに苦しい だけどあなたじゃなきゃ

飞んで行きたい 今すぐ会いたい
自分の耳で爱してるって闻きたいの
信じていたい 守っていきたい
系がっていたい
Yeah Yeah

乘坐这无限的波浪
想像逐渐在膨胀 我们埋怨环境的变化

为了走过无数海岸 你的胸膛
我能做到什么
想相会的时候却总不能如愿

不需要任何东西 只碰到你
吹在街道上的风侵透在我心中
每当想起就觉得很担心
留下一颗泪珠 但无法达到你身边

Yeah

干脆含糊算了
行动不需要任何理由
下次遇到的时候会变得更加坚强

不需要任何东西 只碰到你
失去目的地的歌曲侵透在我的胸膛
不会游泳的那些未来的日子
虽然离很远 但不是你的话没有意义
发现我依然在这里 初始点温柔的声音

比想像中更加苛刻
干脆现在把一切全部舍弃
仿佛在树上的无法唱歌的小鸟
非常痛苦 但不是你的话没有意义

想飞过去 现在就想见你
要亲自听到你说“我爱你”
我要信任下去，我要守护下去
我想和你联结在一起
Yeah Yeah

同样是被收进《应援团》的一首歌曲，虽然是矢井田瞳擅长的英伦摇滚，但多了一丝民族味道，加上充满自由感的声线，有着让人无法忽视的存在感，以钢琴、弦乐展现截然不同的苍凉、思念，不同的表达方式，却都明确地传达了跨越距离这样的概念，让人听起来舒服。另外，胜负师在“GAME HALO”中表演的就是这首曲子哦(`O`)



9 大切なもの

作词：北川贤一　作曲：北川贤一／近藤信政
演唱：ロードオブメジャー

泣かないで　そこにはほら
かけがえのない大切なもの
目を闭じれば　夜空に映る
优しい想い出たち

樱散る　その旅にまた
门出の泪　流したけれど
泪散る　その度にまた
笑いあえた　仆たちがいた

泣かないで　そこにはほら
あなたを包む　大切な人
一つ一つ　流した泪
その理由を　忘れないで

あたたかい　人の优しさに
仆は答えられているのだろうか
この旅が　终わる顷には
その答えも见えてくるだろう

この空の下　同じ星见上げて　悩む仆らは
梦をにぎったまま　泣き笑い支えあい信じてく

樱散る　その旅にまた
门出の泪　流したけれど
泪散る　その度にまた
笑いあえた　仆たちがいた

かわりゆく日々が　仆らに不安の色をもたらそうとも
そまらずに今は　歩く自分の意志道しるべに

この空の下～～～
この空の下　かけがえのない大切なもの

不要哭泣 你看看那边
不可替代的东西
闭眼睛就出现在蓝天的
温柔的回忆

樱花散开 再次踏上旅程
出门时虽然流下眼泪
但是每当流眼泪的时候
我们就能够互相微笑

不要哭泣 你看看那边
每次拥抱你的心爱的人
一次一次流下的泪
不要忘记流泪的理由

温暖的 人的温柔
我究竟有没有回答
这次旅程结束的时候
也许能找到答案

在这天空下 了望着同样星星烦恼的我们
抱着共同的梦想 哭泣 微笑 互相支持 互相信任

樱花散开 再次踏上旅程
出门时虽然流下眼泪
但是每当流眼泪的时候
我们就能够互相微笑

哪怕每一天都给我们带来不安
我们把自己的旅程作为自己的路标

在这天空之下
在这天空之下 不可替代的东西



继续我们的《应援团》三部曲``由东京电视台某节目企划而诞生的乐团"ロードオブメジャー"(ROAD OF MAJOR)光明前程，主唱、吉他手、贝斯手以及鼓手分别是从日本全国地下乐团挖角而来，目标是打造最强乐团，事实上他们也做到了，"ロードオブメジャー"的歌曲听完后总会让人感到心胸豁然开朗，甚至想不出什么词汇来形容它了。

10 さくら

作词：ケツメイシ　作曲：ケツメイシ
演唱：ケツメイシ

さくら舞い散る中に
忘れた记忆と
君の声が戻ってくる
吹き止まない春の风
あの顷のままで
君が风に舞う
发かき分けた时の
淡い香り戻ってくる
二人　约束した
あの顷のままで
ヒュルリーラ＊6

(Rap) さくら散りだす
思い出す　意味なく
灯り出す
あの顷また气になる
变わらない香り　景色　风
违うのは　君がいないだけ
ここに立つと苏る
こみ上げる记忆　读み返す
风に舞う　长い发

たわいないことで
また骚いだり　さくら木の真下
语り明かした　思い出は
俺　辉いた证だ　さくら散る顷
出会い别れ　それでも　ここ
まだかわらなぬままで
笑かした芽　君　离した手
いつしか别れ　交わしたね
さくら舞う季节に
取り戻す　あの顷
そして君　呼び起こす
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る

(Rap) 气付けば　また　この季节で
君との思い出に诱われ
心の扉たたいた　でも
手をすり拔けた花びら
初めてわかった　俺　若かった
この场所　来るまで　わからなかったが
此处だけは　今もなぜ
运命のように香る风　暖かい

阳の光がこぼれる　目を闭じれば
あの日に戻れる　いつしか君の面影は
消えてしまうよ　何処かへ
あの日以来　景色　变わらない
散りゆく花びらは　语らない
さくらの下に响いた　君の声　今はもう
さくら舞い散る中に
忘れた记忆と　君の声が戻ってくる
吹き止まない春の风　あの顷のままで
君が风に舞う　发かき分けたときの
淡い香り戻ってくる　二人　约束した
あの顷のままで
ヒュルリーラ*4
そっと仆の肩に　舞い落ちた
ひとひらの花びら　手に取り

目をつむれば　君が傍にいる
さくら舞い散る中に
忘れた记忆と　君の声が戻ってくる
吹き止まない春の风　あの顷のままで
君が风に舞う　发かき分けたときの
淡い香り戻ってくる　二人　约束した
あの顷のままで
ヒュルリーラ*7
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る
花びら舞い散る　记忆　舞い戻る

樱花盛开 回想起忘却的记忆和你的声音
吹着不停的春风 就像那一天
在微风中你梳开头发 回想起淡淡的香气
就像两个人相约的那天一样

樱花树散花 不知为什么就想起
又想起了当年
从无变化的香气 景色 风
不同的是你已经不在这里
站在这里就想起当年 涌进的记忆 反复回想
在春风飘舞的长发 拿毫无意义的事情吵闹
在樱花树下 说清楚
回忆就是我辉煌的象征
樱花树散花的时候 相会又离别
但是这里毫无变化
萌芽 和你分开的手
我们的分别 是那一天的事
找回樱花盛开的季节
在那一时刻将把你苏醒
樱花树散花 找回曾经的记忆

发现又来到这个季节 想起了和你在一起的时候
敲心中的门扉 但是花瓣透过手
才明白 但是我还年轻
直到这里为止 我一直不知道
不知为什么 只有此处到现在还是飘着命运般的微风
温暖的阳光照射下来 闭眼睛就可以回到当时
不知什么时候开始你的面貌逐渐消失
自从那天以来 景色一直没变
散开的花瓣什么也不说
曾经樱树下回响的你的声音 现在却……

樱花盛开 回想起忘却的记忆和你的声音

吹着不停的春风 就像那一天
在微风中你梳开头发 回想起淡淡的香气
就像两个人想约的那天一样

轻轻地落在我肩膀的花瓣
放在手中闭眼睛就发现你在我旁边

樱花盛开 回想起忘却的记忆和你的声音
吹着不停的春风 就像那一天
在微风中你梳开头发 回想起淡淡的香气
就像两个人想约的那天一样

樱花树散花 找回曾经的记忆……



ケツメイシ(决明子)是来自日本冲绳岛的一支HIP-HOP乐团。音乐上，不一味追求时尚的节奏，而将重点摆在具有亲和力的流畅旋律，在这首さくら(樱花)中，没有绕口难懂的英文，反倒是大量融入了日本人熟悉的风景与情绪，少了点西方的直接，却多了点东方的内敛。这首歌被选进《太鼓达人 喧闹欢乐 六代目！》，用太鼓敲出来别有一番风味哦！

11 绯色の空

作词：川田麻美　作曲：中泽伴行
演唱：川田麻美

そしてこの空 赤く染めて
また来る时 この一身で 进むだけ

すれ违っていく'人'も　纷れなくした'もの'も
いつかは　消え行く记忆
热く摇るがす'强さ'　梦く摇れる'弱さ'
所诠　同じ结末(みらい)

そんな日常　红霞を溶かし
现れる阳　红る世界

风になびかせ　线を引いて
流れるよな发先　敌を指す
振り斩った思い　涨る梦
すべては今　この手で
使命　果たしてゆくだけ

また灯が一つ　落とされ
そっとどこかで　消えた

现实　变わらぬ日々
だけど确かに感じる　君の温もり　鼓动
これも　真实だと

そして红　红尘を撒き
夕日を背に　今始まる　さあ

なぜ　高鸣る心に　迷い户惑い　感じるの
早く　いたずらに暴れだす　痛み　坏して

空に渗んだ　烧けた云は
内に秘めた愿いが　焦がしてる
踌躇った瞳　浮かぶ泪
でも明日の　力に变えて

すべて捧げて　舞い降りた地
獠える刃一つで　暗を切る
いつだって胸の　奥の光　瞬かせて
この一身で　使命　果たしてゆくまで

于是将这天空染成红色
再次到来时也只有独自前进

无论是擦肩而过的“行人”还是无意间消失的“人们”
最终　都将逝去在人们的回忆中
不论是火热而又坚定的刚毅　还是与迷茫相伴的软弱
最终　都是相同的结局

绯红的斜阳
一如既往的渲染着世界

风乘着风　在空中交织出段段的线条
轻盈的发尖　掠过到来的敌人
甩开满沏的思念与梦想
现在　只能用我的手将赋予的使命完成

又一盏灯掉落
静静地在某处消逝
现实　不变的每日
然而却明确地感觉到你温暖的心跳
这也是真实

将深红与红尘抛下
背向西洋开战

为何在我兴奋的心中会感觉到迷惑与迷茫
为了将这痛苦消除而到处破坏

成为燃烧的云渗入天空
找到自身内心深处隐藏的愿望
困惑的眼睛充满泪水
然而明天力量得以改变

于出现之地献出自己的所有
用一把锋利的刀刺向黑暗
内心深处的光芒无论何时都闪耀着
直到我完成我的使命为止

《电击文库》连载的热门同名作品《灼眼的夏娜》的动画版主题曲，演唱者是音乐团体“I've Sound”的歌手川田麻美小姐，她以那清甜的歌声与独特的颤音和假音迷倒众多FANS，甚至一度出现专辑《绯色の空》大热卖到断货的盛况，其实力可见一斑。



12 青空のナミダ

作词：高桥瞳　作曲：田中秀典
编曲：安原兵卫

ひとりきり暗暗の中　君の泪の意味を知った
愿う场所踏み出したけど　谁も伤つけたくなくて

海を渡る风は今日も　迷わずに明日に向かうのに
心はどうして　动き出せない

どんな运命が　待っているんだろう
悔やみたくないよ　生まれたこと
悲しみの中に　勇气がある
辉きつかむと　信じている

降りしきる　青空のナミダ
いつの日か　笑颜に变えるよ

急ぎ足追い挂けた风　指の间を擦り抜けてく
信じることまだ恐いけど　とどまることはもうしない

月がそっと肩を叩き　水面映してくれた月道
（きいろみち）
迷うことさえ　忘れてゆくよ

何もない明日が　待っていても
何かを生み出す　手があるから
决められた道も　变えてゆける
强い想い今　み上げてる

零れてた　青空のナミダ
明日には　きっと晴れるから

见上げた先へと　步き出せるはず
どこまでも行ける　自分失くさないなら

どんな运命が　待っているんだろう
悔やみたくないよ　生まれたこと
悲しみの中に　勇气がある
辉きつかむと　信じている

降りしきる　青空のナミダ
いつの日か　笑颜に变えるよ

一个人在黑暗中 得知了你流泪的含义
虽然只向目标迈出一步 但不想伤害别人

今天渡海的微风 也好不迷茫地向前进
但是我的心灵 却无法动弹

究竟等待着什么样的命运
不想为自己的诞生而感到后悔
在悲伤中存在勇气
相信能握住辉煌

正在蓝天下的眼泪
总有一天 一定改变为微笑

赶着追赶的风 从手指缝穿透
虽然现在很还怕相信 但不会停留在这里

月亮轻轻地敲我的肩膀 照亮水面的月道
快忘记我在迷路

等待着没有任何东西的明天
因为我没办法做出任何东西

也可以改变路线
强烈的思念现在涌出而来

正在蓝天下的眼泪
总有一天 一定改变为微笑

我可以向前迈出一步
能走到任何地方 不会失去自我

究竟等待着什么样的命运
不想为自己的诞生而感到后悔
在悲伤中存在勇气
相信能握住辉煌

正在蓝天下的眼泪
总有一天 一定改变为微笑

因演唱超人气连载动画《高达Seed-D》的主题曲《仆たちの行方》，一出道即大红大紫的15岁少女高桥瞳，再次出击演唱了动画《BLOOD+》的OP《青空のナミダ》，这是高桥的第三张个人单曲，强劲的曲风以及那几乎直白的声线都给人留下了很深的印象。



13 HOME

作词：アンジェラ・アキ　作曲：アンジェラ・アキ
编曲：松冈モトキ＆アンジェラ・アキ

特别推荐 大家应该已经知道了，即将演唱《最终幻想XII》主题曲的歌手叫做アンジェラ・アキ（Angela・Aki），她是一名日美混血儿，父亲是日本人，母亲是美国人。在德岛出生，中学3年级之前一直在冈山，高中则是在夏威夷度过，大学在华盛顿就读，现居东京。因为有着在那么多土地上生活过的经历，造就了Aki丰富的感情。有着不同与一般日本女歌手的醇厚声线。她在2005年秋天推出了自己的首张单曲《HOME》，就在这里给大家欣赏一下，浑厚的嗓音和绝佳的唱功，高音的处理十分老道自如，相信未来的《最终幻想XII》主题曲“Kiss Me Good-bye”一定会非常好听。

14 Revived Power Battle With the Colossus

《汪达与巨像》经典战斗BGM。

15 Abandoned Castle

《恶魔城 暗黑的诅咒》经典BGM。

CD2 魂与神话

灵魂之篇章

1 LOREKEEPER
2 HISTORY BECKONS
3 FEARLESS EYES
4 CONFRONTATION
5 SAIL OVER THE STORM
6 THE NEW LEGEND
7 PURE BREEZE
8 THE CURSED IMAGE
9 TENDERNESS
10 EPHEMERAL DREAM
11 WATER DANCE
12 PEACEFUL DAYS (Piano Version)

有时候真的梦想《灵魂能力》会出一款RPG，凭什么？世界观的宏大严谨，人物关系的错综复杂，再来就是它那经典的音乐了。可以说在3D格斗游戏中，论音乐没有一款游戏能够出其右，除了结合了西洋交响乐和现代乐器，还有很多如二胡等等民乐伴奏，体现了各个不同场地的风土人情和气氛，或激昂，或舒缓，或柔情似海，或波澜万丈，让人听了就是一种享受。

神话之乐谱

13 melfes~Shining Blue
14 The Meeting Place Is the Fountain Plaza
15 Chasing Shirley
16 A Cheerful Bandit
17 Whisper of the Crystal
18 Stella
19 Land of Peace
20 Delkes Black Wings
21 The Prayers Become Power
22 The Legendary Sorceror
23 The Bird Chirps, I Sing
24 Let's go!

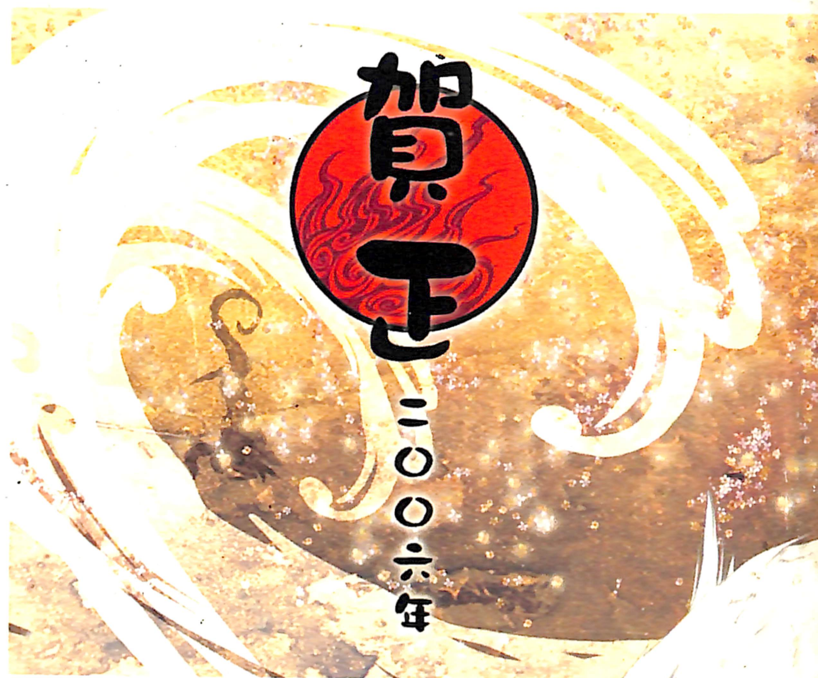
《神话传说》能够获得好评，很大程度上要归功于它那被惊为天籁的音乐。全部的BGM都是由交响乐队的演奏配合后期合成录制完成，声音是那样地悦耳、悠扬、婉转，在天衣无缝的起承转合中，诠释得那么地完美，所有曲子都显得很立体，很丰满。想必你透过游戏听到这种时髦仙乐的流淌，一定会偷着乐的。

迎春

二〇〇六年











ISBN 7-88573-356-4



9 787885 733568 >